

PRESURA
NÚMERO XXII
ROL Y VIDEOJUEGOS
DICIEMBRE 2016



EDITORIAL:



Alberto Venegas Ramos. Profesor de Historia en la educación secundaria, estudiante de Antropología Social e investigador en temas relacionados con la identidad y alteridad colectiva a través de la cultura. Además redactor en páginas como Baab al Shams o Témpora Magazine y colaborador en medios como FS Gamer, Anaitgames, eldiario.es o Akihabara Blues.

Despedimos el año con un número dedicado a una de nuestras pasiones dentro de los videojuegos, el rol. Uno de mis juegos favoritos siempre ha sido Baldur´s Gate II: Shadow of Amn y otro de mis títulos contemporáneos predilectos es Pillars of Eternity, su sucesor espiritual. Ambas obras comparten una serie de características comunes, las dos potencian el contexto y la narrativa por encima del aspecto gráfico, sin descuidar este tampoco. Ambos presentan personajes que, sin ser reales, lo parecen. Y los dos ofrecen un mundo tan rico y detallado que, en muchas ocasiones pierdes la noción de la misión principal y pasas los días recorriendo los mapas secundarios. Esto mismo me ocurría siempre que jugaba a The Elder Scrolls III: Morrowind, otro de mis juegos favoritos. Un título donde existían bibliotecas y librerías dispuestas para que el jugador pasara las horas y las horas leyendo sobre la Historia del continente. Un verdadero lujo. Porque para mi, esto es el rol, complejidad, profundidad y riqueza, presentar un mundo rico, coherente y complejo donde poder empatizar con los personajes y sentirte uno más. Como ocurre en el maravilloso The Witcher III: The Wild Hunt. Cuatro juegos con los que pasaría el resto de mi vida jugando.

Con este número de Presura hemos querido homenajear a este género e intentar reflexionar sobre él, su historia, sus subgéneros, sus implicaciones o representaciones de la vida real. Esperamos que os resulte interesante y, como siempre, que lo compartáis. Presura no ha aparecido en ningún medio importante, nadie nos ha hecho ningún tipo de mención y si crecemos es gracias a personas como tu y como yo que lo comparte en sus redes sociales. Gracias por todo y bienvenidos.

Imágenes:

las imágenes que ilustran los artículos o bien son imágenes promocionales de los juegos mentados y por lo tanto todos sus derechos son de sus legales propietarios o son de los autores citados al píe de cada imagen.

Portada:

Ilustración del cartucho del juego Asteroid (Atari, 1979) publicado para la consola Atari 2600. Modificación propia.

Textos

Todos los textos son propiedad exclusiva de sus autores. La dirección de la revista no se hace responsable de su contenido.

Lugar de edición:

Nogales, Badajoz.

Número ISSN:

I2444 - 3859.

Edición:

Alberto Venegas Ramos.

Coordinación del número:

Alberto Venegas Ramos.

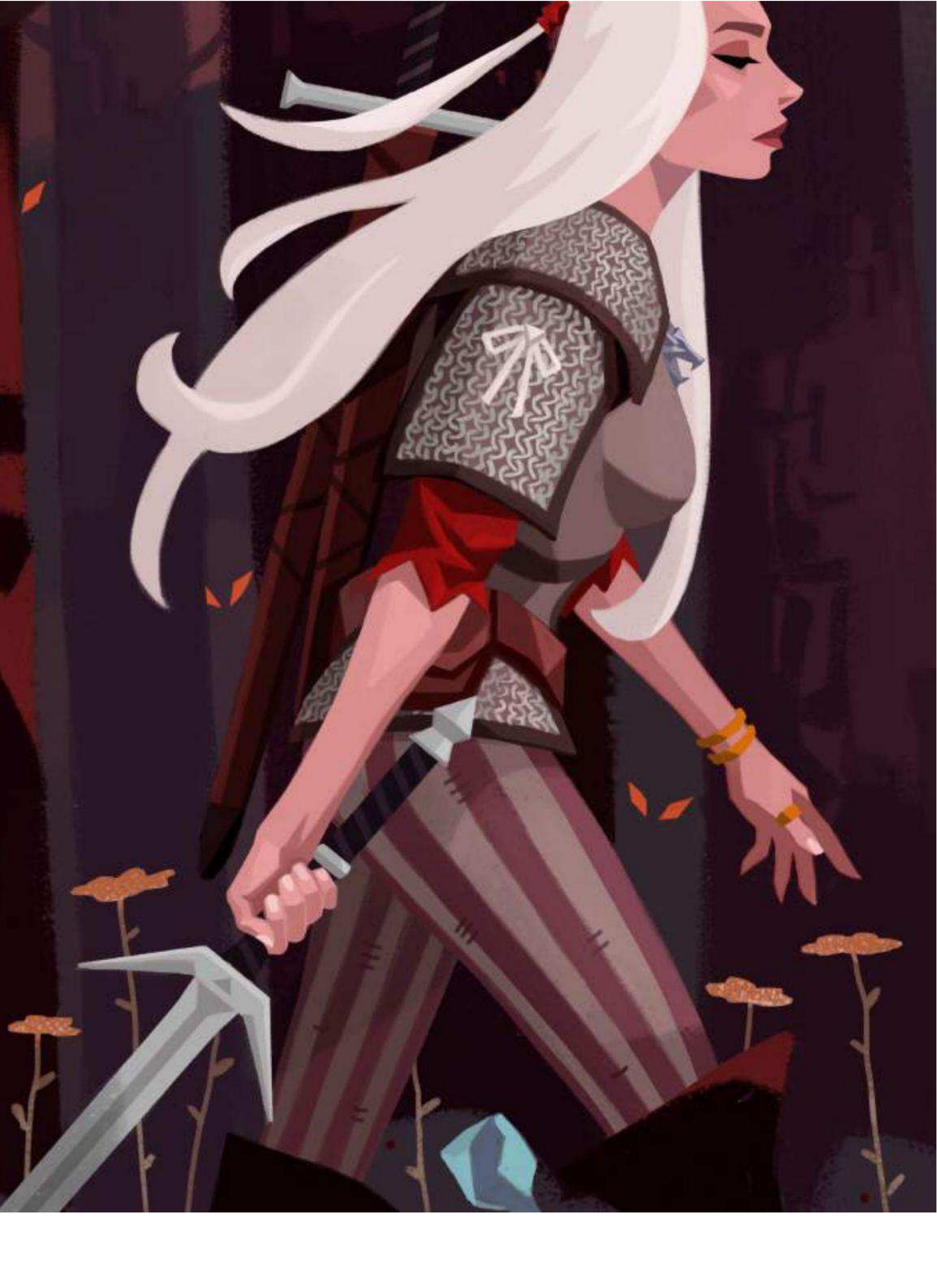
Encargado de diseño y maquetación:

Alberto Venegas Ramos.

Diseño de portada:

Alberto Venegas Ramos.

Dirección de contacto:
correodealbertovenegas@gmail.com



PORTADA

ALEKSANDAR IGNATOV

Hello beautiful people! My name is Aleksandar Ignatov aka Vulgarov and I'm a freelance illustrator, trying to be one to be honest. I live in Sofia Bulgaria at the moment. I've been drawing since I was a lil kid but not so long ago I started exploring more in dept the science called Art. And, Oh boy, it's a complicated one, but enjoyable non the less. Traditionally I'm a sculptor but jumped more seriously into illustration and concept art because of, well, I needed money. I love to dive deep into the worlds of games and swing a sword or shoot some demons with a BFG. For this illustration I wanted to capture the fearlessness of a female witcher that is getting ready for battle with the spirits that haunt the forest. Some of the games that intrigued my imagination and interest are: Red Dead Redemption, Dishonored, the Wticher series, DOOM, Dead Space, Warhammer 40K and many more. If anybody is interested in what I do they can follow as well as contact me here and there and feel free to add me in facebook. Peace!

Puedes encontrar la obra de Aleksandar Ignatov en los siguientes enlaces:

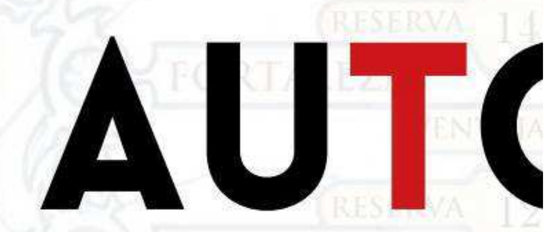
- Artstation.
- Tumblr.
- Instagram.




Arte interior
Romanticismo


ÍNDICE







Joan González-Conde Cantero. Graduado en Psicología y Máster en Intervención Psicosocial por la Universitat de Barcelona (UB), en la cual es becario predoctoral en el Departamento de Psicología Social y Psicología Cuantitativa de la Facultad de Psicología. Pertenece al grupo de investigación consolidado PsicoSAO (2014 SGR 992) y es colaborador de la red española de estudios en ocio OcioGune. En su tesis doctoral, se pregunta por como los jóvenes adultos perciben sus ocios y a partir de ellos construyen su identidad. Actualmente, compagina sus tareas como docente e investigador en psicología social con la redacción en su tiempo libre de artículos de crítica, difusión, y reflexión, donde discute los juegos independientes y su potencial psicológico, social, y cultural, siendo redactor habitual para la revista Equilateral.



Cristina Pérez. Periodista de videojuegos desde hace tres años, ávida lectora desde hace muchos más. Amante de la narrativa y jugadora semi-profesional de rol de mi casa.

ORES



Júlia Sauleda Surís . (Mallorca, 1993). Graduada en Antropología Social y Cultural por la Universidad de Barcelona. Durante mi etapa de estudiante desarrollé un interés voraz por el mundo de los videojuegos, en parte por una afición que venía cultivando desde la adolescencia, y en parte para aliviar la añoranza de mi hogar. Tras graduarme volví a Mallorca y en la actualidad estoy estudiando Diseño y Creación de Videojuegos, una carrera que quisiera compaginar con mis conocimientos de antropología en un futuro. Como curiosidades, estoy en una compañía independiente de teatro y he publicado algún que otro relato de ciencia ficción de dudosa calidad literaria.



Jorge Lafarga. Intento malogrado de filósofo. Amante torpe y egoísta -de videojuegos- entre comidas. Persona descarriada a tiempo parcial. Toco teclas para formar proposiciones con sentido, siempre que sean descacharrantes. Durante varios años escribí un blog de videojuegos independientes que era la envidia de mi patio de vecinos. Y ya se sabe que las malas costumbres son como las malas hierbas.


Juana
John


de Arco
ett Millais

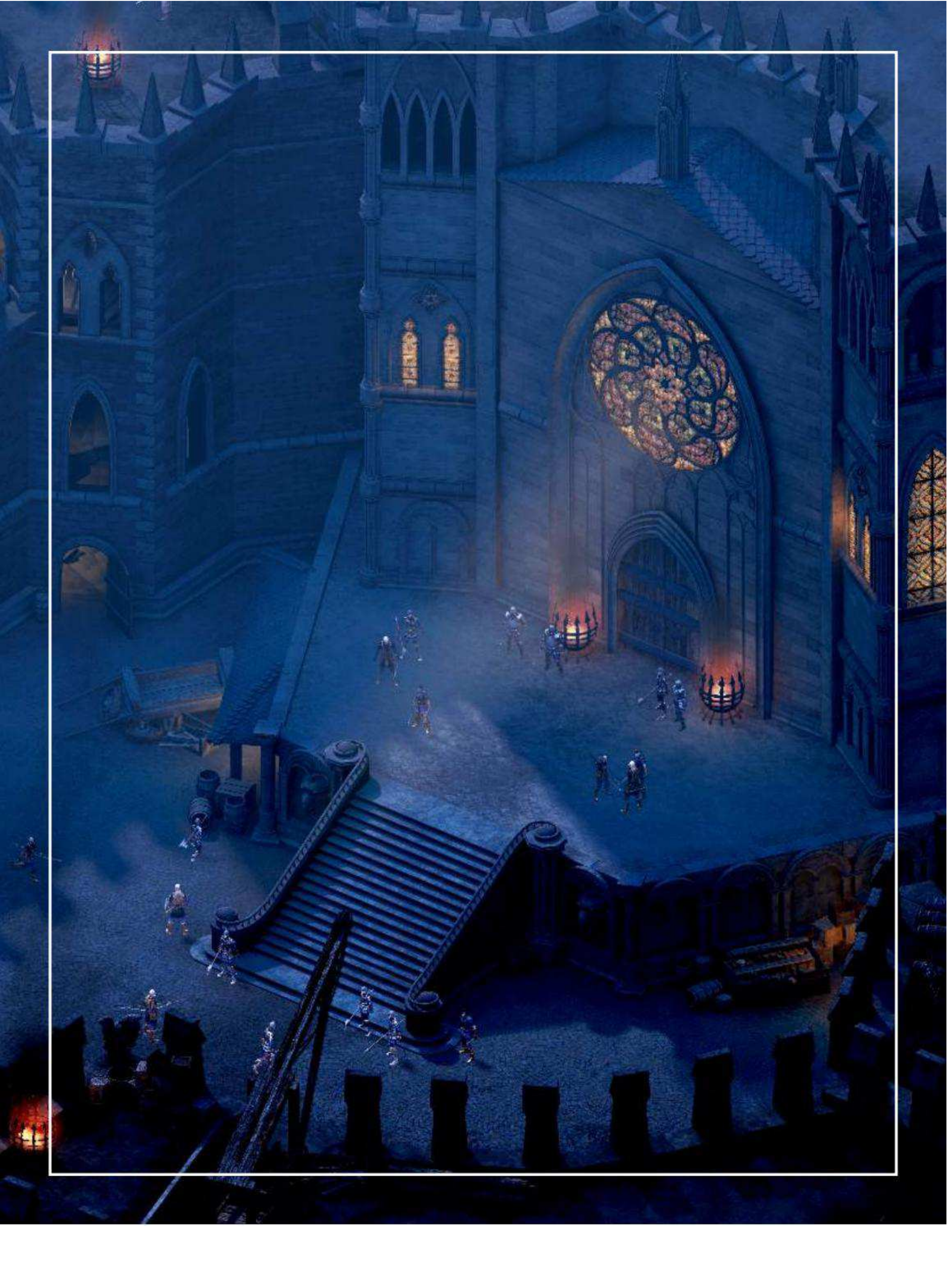
ARTÍCULOS

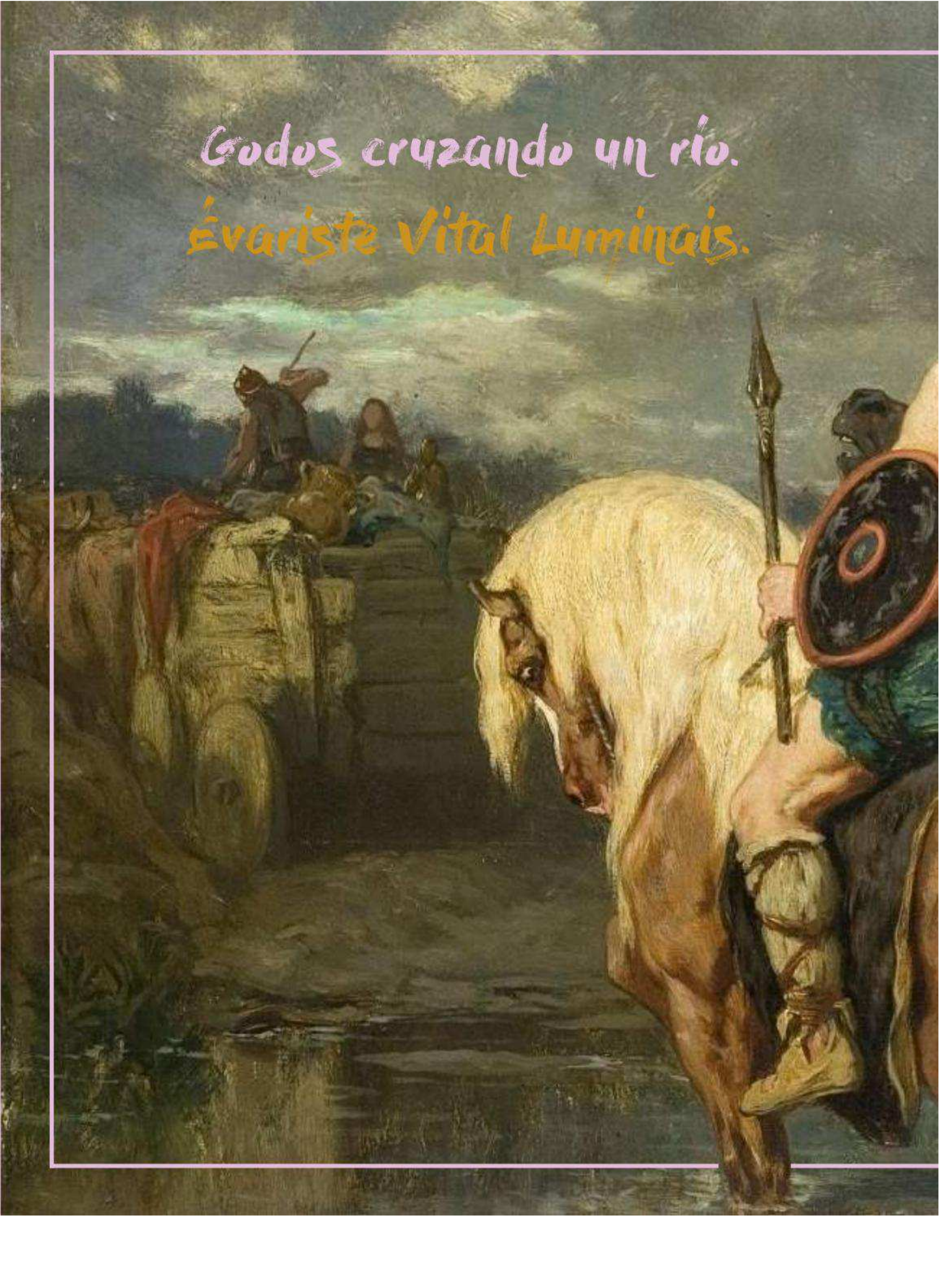
ROL Y VIDEOJUEGOS.

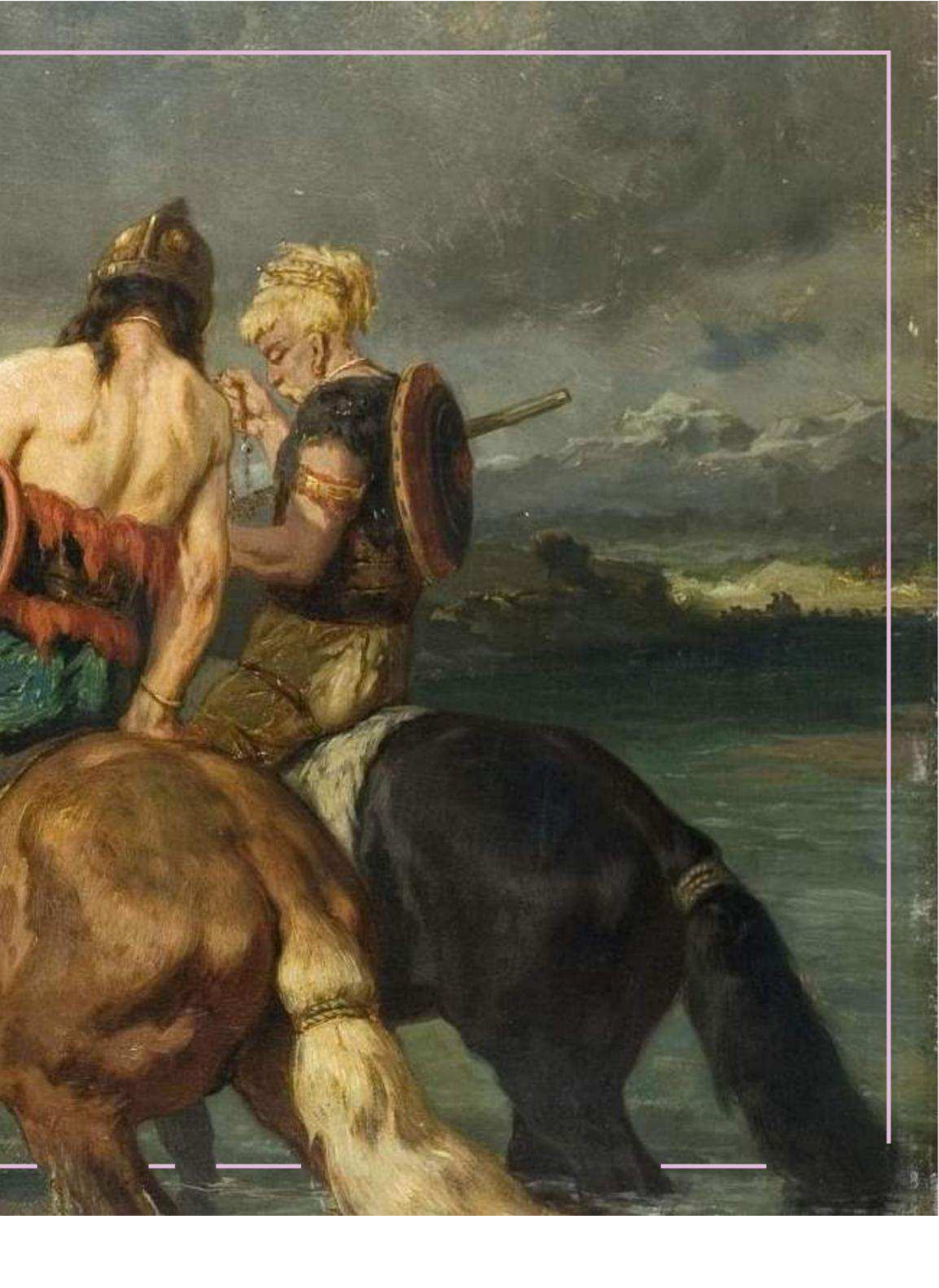
Uno de los primeros videojuegos de rol en una microcomputadora fue Dungeons & Dragons, escrito por Peter Trefonas y publicado por CLOAD (1980). Este juego fue publicado para un TRS-80 modelo 1, ocupaba 16KB e incluía un analizador sintáctico por línea de comandos, generación de personajes, una tienda para comprar equipamiento, combate, trampas que resolver y una mazmorra que explorar. Estas primeras generaciones incluían vistas en primera persona y en tercera persona, algunos juegos incluso disponían de ambas opciones. La mayoría de características de este género fue desarrollado en esta época, anterior al lanzamiento de Ultima III: Exodus, una de las principales influencias para el desarrollo de RPG para ordenadores y consolas. Algunos ejemplos de estas características son el combate controlado desde un menú de Wizardry, el combate táctico en una "pantalla de combate" especial de Tunnels of Doom y el combate en tiempo real de Dungeons of Daggorath.

Comenzando en 1984 con Questron y 50 Mission Crush, SSI produjo una gran cantidad de CRPG. Su juego Phantasia lanzado en 1985 introdujo el concepto de automapping y pergaminos dentro del juego que proveían al jugador de pistas e información de trasfondo. También lanzaron Pool of Radiance en 1988, el primero de una serie de CRPG llamada Gold Box, basados en las reglas de Advanced Dungeons & Dragons. Estos juegos ofrecían al jugador una bisa en primera persona para el movimiento, combinada con una perspectiva táctica en tercera persona para el combate. Una característica comun para los juegos de esta época, llamada "Edad de oro" de los CRPG por Matt Barton, es el uno de numerosos párrafos numerados, impresos en manuales y/o libretas adjuntas, que contenían los textos más largos del videojuego; lo que permitía que se dirigiera al jugador hacia esos párrafos en lugar de mostrarle la información en pantalla. El mayor ejemplo de esta aproximación fue la trilogía Star Saga (de la cual solo dos juegos fueron publicados); el primer juego contenía 888 textos (muchos de ellos más largos que un simple párrafo) repartidos en 13 libretas, mientras que el segundo contenía 50.000 párrafos repartidos en 14 libretas. La mayoría de los juegos de esta época tenían combates basados en turnos, aunque Dungeon Master y sus imitadores ofrecían combate en tiempo real. Otros ejemplares clásicos de esta etapa son The Bard's Tale, Wasteland, el comienzo de la saga Might and Magic y la continuación de la saga Ultima.

Más tarde, a mediados de los 90, se hicieron habituales los RPG orientados a la acción, basados en sprites e isométricos; con publicadores como Interplay Entertainment y Blizzard North siendo líderes con juegos como Fallout, las sagas Baldur's Gate y Icewind Dale, y Diablo. Esta época también vio un movimiento hacia los motores gráficos en 3D, con juegos como The Elder Scrolls: Arena y Mandate of Heaven. TSR, poco satisfecha con los últimos productos de SSI, por ejemplo Menzoberranzan transfirió la licencia de AD&D a diferentes desarrolladoras y acabó otorgándoselo a BioWare, quien la usó en Baldur's Gate y varios otros juegos. Para el año 2000 los motores gráficos en 3D habían dominado el mercado.




Godos cruzando un río.
Évariste Vital Luminais.



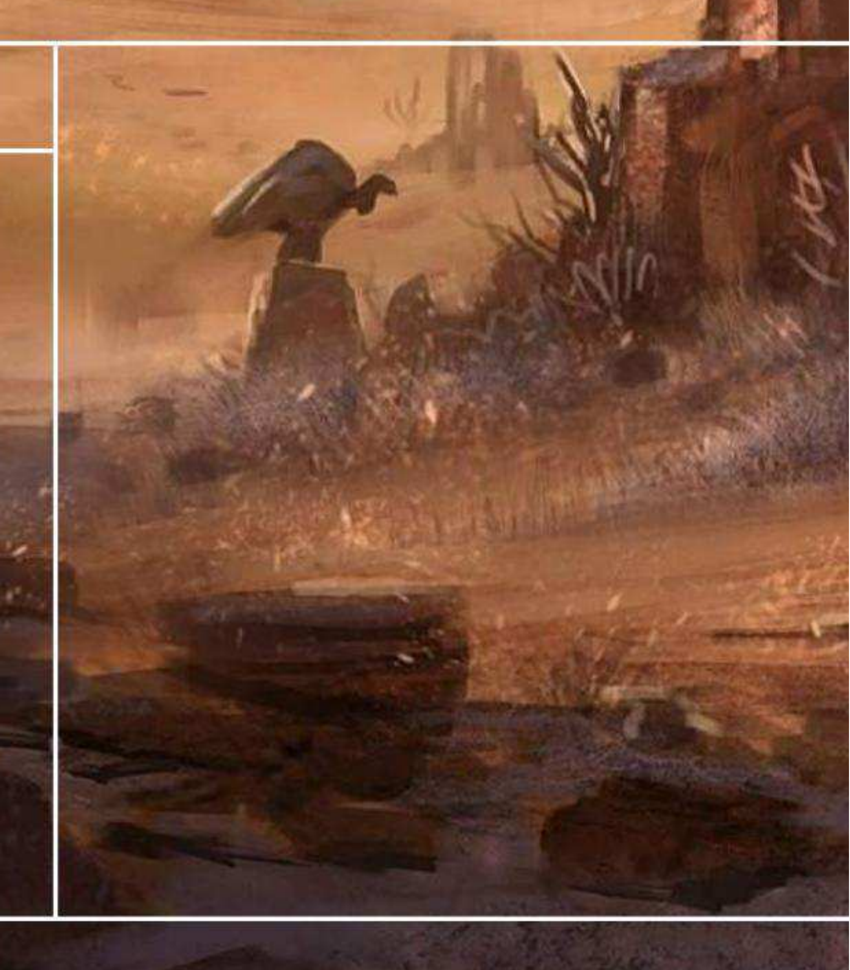
BETH

Y LA HISTORIA DEL ROL PARA OR

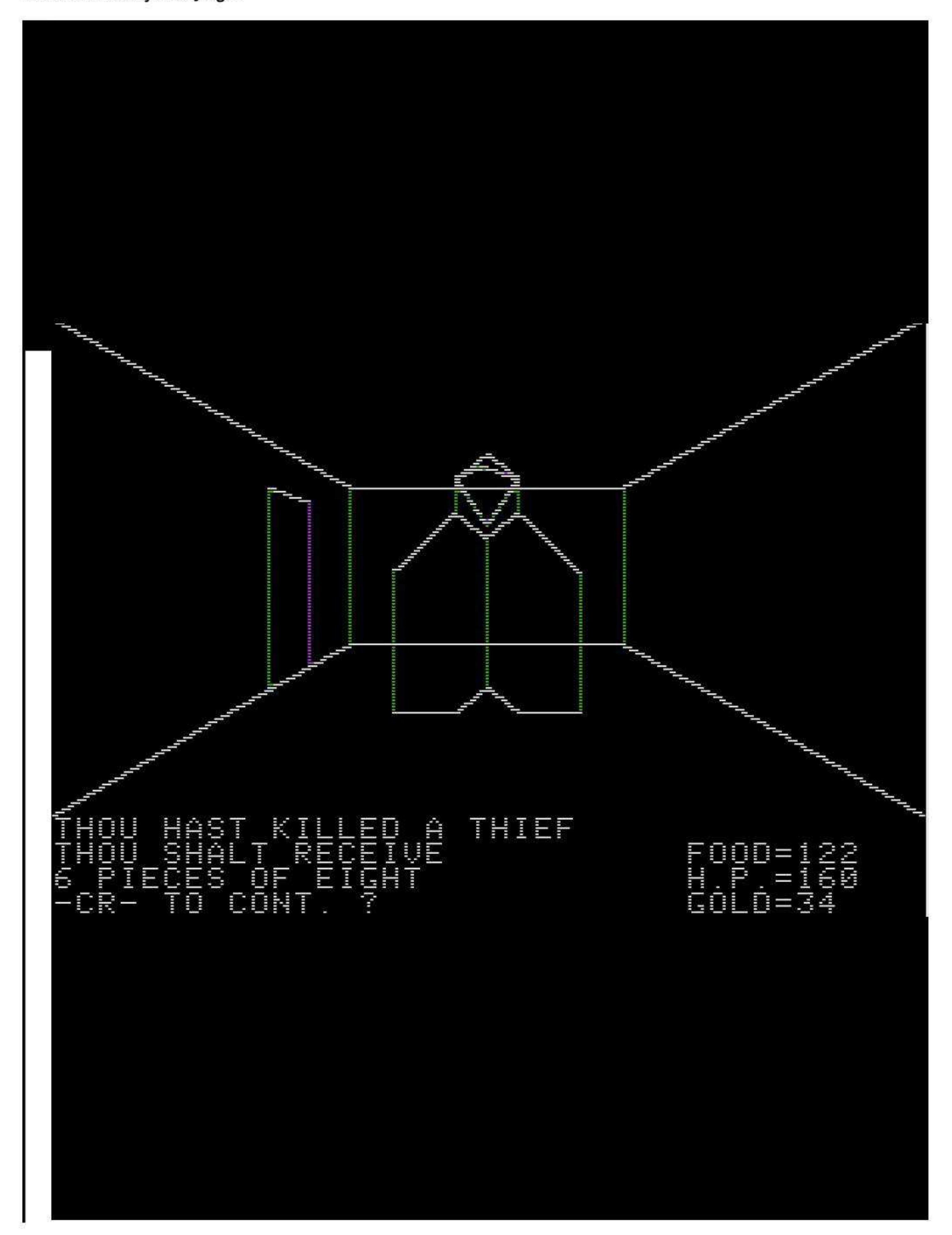
POR: ALBERTO VENEGAS RAMOS.

La saga "The Elder Scrolls" iniciada allá por el año 1994 por el seminal "The Elders Scrolls I: Arenna" (Bethesda Softworks, 1994) marcó un hito dentro de la industria del videojuego. El juego desciende de una larga tradición de videojuegos de rol en primera persona. Y es que hubo un tiempo, perdido ya en las brumas del reloj, donde los juegos de rol en primera persona dominaban el panorama.

Eran juegos poderosos, populares y sobre todo muy divertidos. Hoy en día su dominio ha quedado reservado a una sola saga, que sin embargo y en la actualidad domina con mano de




ESDA
RDENADOR EN PRI ERA PERSONA


THOU HAST KILLED A THIEF
THOU SHALT RECEIVE
6 PIECES OF EIGHT
-CR- TO CONT. ?
FOOD=122
H.P.=160
GOLD=34

"AKALABETH: WORLD OF DOOM" FUE EL PRIMER JUEGO DE ROL CON ENTORNO GRÁFICO EN PRIMERA PERSONA.

hierro los videojuegos de rol, demostrando que su filosofía no ha caducado, que está más vigente que nunca. Su camino hacia la cumbre ha sido duro y lleno de peligros, pero The Elder Scrolls ha llegado a ser el último hombre en pie.

Su primera parte, "Arenna", fue lanzado en el año 1994. En España no pudo disfrutarse, los interesados tuvieron que acceder a él a través de otros canales no oficiales. El primer" The Elders Scrolls" bebía de los grandes clásicos del género y de una larga tradición de juegos de rol para ordenador en primera persona. El primer juego de rol con entorno gráfico, "Akalabeth: World of Doom" (Richard Garriot, 1979) ya presentó la primera persona como punto de vista del personaje. Richard Garriot entró con fuerza en el género gracias a este título y marcó el camino a seguir. Garriot, tras este título pasó a desarrollar la vista cenital con el que fue el inicio de su famosa saga "Última I: The First Age of Darkness" (Origin System, 1980). Sin embargo la semilla estaba plantada y la primera persona fue utilizada de nuevo en el título "Dungeon of Daggorath" (DynaMicro, 1980). Poco a poco la primera persona se fue consolidando como una apuesta segura para desarrollar videojuegos de rol. En el año 1983 aparecería "Advanced Dungeons & Dragons: Treasures of Tarmin" (APh Technological Consulting, 1983).

Éxito que no dudó en utilizar Jon Van Caneghem para crear una saga que estaba destinada a influir poderosamente en el futuro de los videojuegos de rol y mucho más para la saga que nos ocupa, "The Elder Scrolls", "Might & Magic" (New World Computing, 1983 – 1996). La exploración se convirtió en uno de los aspectos fundamentales del juego así como el alejamiento de los mundos de fantasía tradicionales. Caneghuem apostó por crear su propio



mundo y su propia historia para situar al jugador en él. Un mundo que daría mucho de sí y sería conocido a través de numerosas secuelas. El mismo año, 1987, vio nacer a otro de los títulos que ejercería a la larga una alargada sombra sobre "The Elders Scrolls", "Dungeon Master" (FTL Games, 1987). Este título es considerado el primer Action-RPG 3D en tiempo real y fue todo un éxito de ventas en su época ayudando a popularizar el género.

Pasarían tres años hasta que apareciera otro de los grandes del género y una de las influencias más poderosas para "The Elder Scrolls", "Eye of Beholder" (Westwood Associates, 1991). Este juego marcó de nuevo otro hito en la historia de los juegos de rol en primera persona. Basado en el conocido escenario de Dragones y Mazmorras el personaje debía recorrer un vasto mundo para la época, atravesando peligros y solucionando puzles para alcanzar el éxito en su misión. El uso del ratón, ya implementado por "Dungeon Master", con el que comparte un gran número de similitudes, se consolidaba y mejoraba. La gestión del grupo era un elemento importante dentro del juego frente a la individualidad de otros juegos del rol en primera persona, como luego lo sería también en "Arenna". El género durante los primeros noventa se encontraba en un momento dulce de éxito comercial y de público. Las grandes sagas del género habían aupado al rol en primera persona y al rol en general hasta lo más alto de su popularidad. Momento que aprovechó también la saga "Última" para lanzar su título "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" (Blue Sky Productions, 1992).

Es en este título donde la saga creada por Richard Garriot pasó a la primera persona. El juego situaba al jugador en una profunda y compleja caverna donde se encontraban los restos de una antigua civilización. Esta obra merece el sobrenombre del primer juego de rol en primera persona ubicado en un entorno verdadero de tres dimensiones. Los juegos anteriores pertenecientes al mismo estilo, los citados "Dungeon Master" o "Eye of Beholder" ofrecían esta

"ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS" ES UNO DE LOS JUEGOS QUE MÁS MARCÓ LA EVOLUCIÓN DEL ROL.

sensación, sin embargo su movimiento era realizado mediante casillas. La libertad de movimiento que ofrecía "Ultima Underworld", donde incluso podías mirar arriba y abajo, fue sin duda la gran aportación al género y una influencia decisiva para "The Elder Scrolls: Arena". Este momento cumbre fue utilizado por una pequeña empresa incipiente para lanzar su primer juego de rol.

Bethesda Software era conocida por sus juegos deportivos y de acción, como los diferentes juegos basados en la franquicia de cine Terminator, sin embargo aún no era una empresa muy conocida en el sector. Arena recogía la herencia de "Eye of Beholder", "Dungeon Master", "Might and Magic" y "Última Underworld" para mezclar las mecánicas y potenciar sus virtudes. Bethesda ofreció en su título un mapeado gigantesco para la época, repleto de NPCs con los que interactuar, ofreciendo una libertad nunca antes vista en un videojuego, donde incluso el jugador podía perderse y lanzarse a explorar por su cuenta el extenso mapa repleto de cuevas y secretos. La línea argumental fue todo un éxito resultando muy atractiva para el público por su complejidad e interés. Sin embargo, fue muy criticado por aspectos como el visual, que resultaron de menor calidad que en otros juegos de la misma época y su numerosa cantidad de bugs. Aspecto este último que sería heredado por las siguientes entrega de la saga.

No obstante, el inmenso escenario y la libertad de movimiento y acción que ofrecía resultaron suficientes para hacerse notar en el mercado. Un error de ventas provocó que solo se lanzaran al mercado 3000 copias. Este error fue el perfecto caldo de cultivo para convertirlo en un juego de culto. Su escasa tirada provocó que muy pocos pudieran apreciar el juego, dejando al boca a boca hacer el resto. Bethesda aguantó las críticas hasta la segunda tirada del mismo, que resultó ser un éxito de ventas.

Durante dos años más Bethesda siguió desarrollando juegos basados en la licencia de Terminator. Sin embargo su camino

YOU SEE PRINCE KEIRGAR ST
BONDS. HE LOOKS UP AT YOU
"PLEASE! YOU MUST FREE ME
CLAN AND AVERT THE WAR BET
DROW!"

FREE HIM

KILL





RUGGLING AGAINST HIS
WITH DESPERATE HOPE.
! I NEED TO RETURN TO MY
TWEEN THE DWARVES AND THE

HIM

LEAVE



estaba claro. El éxito que habían conseguido con "Arena" tenía que ser continuado y perpetuado. Debían dar al jugar más horas recorriendo Tamriel. Y sin duda lo consiguieron con su continuación, "The Elder Scrolls: Daggerfall" (Bethesda Softworks, 1996). Este juego estableció y fijó el sistema de juego que haría grande a esta saga. La popularidad de los videojuegos de rol en primera persona ya no era la misma que antes. Las grandes sagas del rol en ordenador como "Diablo" (Blizzard North, 1996), "Baldur's Gate" (BioWare, 1998), "Icewind Dale" (BioWare / Black Isle, 2000), etc., habían llegado para quedarse. Estos títulos arrojaron al olvido a los juegos de rol en primera persona, sin embargo quedaba un pequeño reducto que no estaba dispuesto a inclinarse ante la vista isométrica.

Bethesda ofreció resistencia, y en el año 1996 lanzaron al mercado el que sería uno de los juegos más grandes, en todos los sentidos, hasta el momento. "The Elders Scrolls: Daggerfall" (Bethesda Softworks, 1996) tiene una extensión similar a la de Inglaterra con 161.600 kilómetros cuadrados por recorrer, algo inaudito para la época y para la actualidad. Sin embargo Bethesda rgumentaba que la extensión real del juego era dos veces Gran Bretaña, con una extensión de 487.000 kilómetros cuadrados. Una auténtica demostración de grandeza poblada por más de 700.000 NPCs que enriquecían el territorio. La trama siguió la herencia recibida mostrando intrigas palaciegas y ofreciendo siete maneras diferentes de acabar la trama principal. Sin embargo crear un mundo tan extenso tenía que tener sus deficiencias, de nuevo los bug hicieron acto de presencia y dificultaron enormemente el transcurso del juego. En este título aparecían aspectos tan innovadores como las monturas o aspectos que profundizaban en el aspecto más rolero del juego. El éxito estaba asegurado con esta obra faraónica, pero más importante, sembró el terreno para la que acabaría siendo la obra maestra del estudio: "The Elder Scrolls III: Morrowind" (Bethesda Game Studios, 2002).

OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER



IBM PC

REQUIRES HARD DRIVE OR TWO FLOPPY DRIVES

A *LEGEND SERIES*

Fantasy Role-Playing Saga, Vol. I

TSR, Inc.

SSI

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

"THE ELDER SCROLLS III: MORRWIND" SIGUE SIENDO LA JOYA DEL ROL EN PRIMERA PERSONA.

Otras sagas habían sucumbido, como "Eye of Beholder", del cual su última entrega data del año 1993 o "Menzoberranzan" (DreamForge Intertainment, 1994), lanzado en 1994, sin que conociera una continuación. No sería hasta 2002 cuando se lanzara otro título basado en la misma mecánica en primera persona que recibiera la atención del público: "Arx Fatalis" (Arkane Studios, 2002).

Tan sólo "The Elders Scrolls" y "Might and Magic" aguantaron el desafío de la vista isométrica. Sin embargo la segunda saga no supo adaptarse a los entornos en tres dimensiones de enormes extensiones donde el jugador podía incluso llegar a perderse, señas de identidad y éxito de la saga "The Elder Scrolls". El año 2002 conocería el lanzamiento de dos títulos pertenecientes a sendas sagas, "The Elder Scrolls: Morrowind" y "Might and Magic IX" (New World Computing, 2002). Para una fue el final, para otra era solo el comienzo.

Con la desaparición de "Might and Magic" y el escaso éxito que logró "Arx Fatalis", "The Elder Scrolls" quedaba como la única saga de videojuegos en primera persona en pie. "The Elder Scrolls III: Morrowind" acertaba donde su antecesor hacía aguas. El territorio a explorar era más limitado, pero a cambio estaba mucho más detallado. Las mazmorras ya no eran generadas aleatoriamente, sino que estaban diseñadas individualmente. Las ciudades respiraban vida, entrar en Vivec era perderte por sus tenderetes, balcones y alcantarillas. La trama es sin duda una de las mejores de la saga. El mundo desértico estaba perfectamente materializado. Las monturas se habían eliminado, pero a cambio crearon uno de los sistemas de viajes más sólidos que han visto los videojuegos.

La complejidad del juego estaba presente en todos los momentos, una mala decisión en el desarrollo de tu personaje podía abocar al desastre más absoluto. Todos estos aspectos positivos se verían recompensados con el premio de Juego del Año en 2003, gozando de un éxito comercial muy fuerte. Sin duda es la cima de la saga y con el tiempo ha logrado mejorar gracias a una comunidad "modder" muy activa.





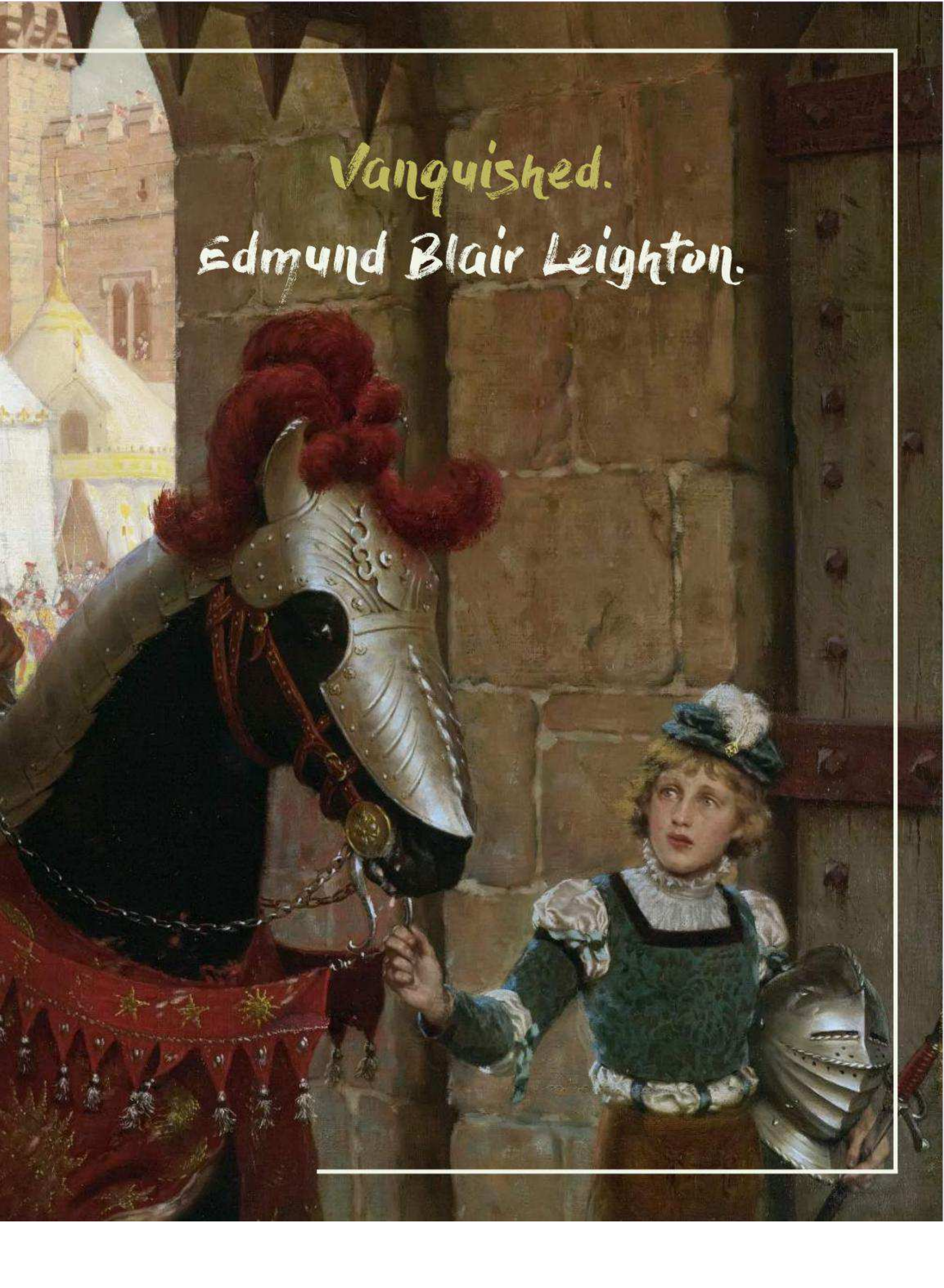
Existen cientos de "mods" diferente para mejorar al juego, tanto gráficos como jugables. A esta entrega le seguirían dos más, "The Elder Scrolls IV: Oblivion" (Bethesda Game Studios, 2006), y "The Elder Scrolls V: Skyrim" (Bethesda Game Studios, 2011).

No hace mucho que han sido lanzados al mercado otros juegos de rol en primera persona que han intentado recuperar las sensaciones de antaño, como "The Quest" (Redshift, 2016), "The Fall of the Dungeons Guardians" (Mana Games, 2015) o "Legend of Grimrock" (Almost Human Games, 2012). Títulos que han intentado recuperar la experiencia de los antiguos juegos de rol para ordenador en primera persona. Aunque la mejor suma de todas al género ha sido, sin duda, la de "Fallout 3" (Bethesda Games, Studios, 2008) y de manera especial su continuación "Fallout: New Vegas" (Obsidian Entertainment, 2011) que han visto como otro lanzamiento renovaba el interés por el género, cómo ha sido el caso de "Fallout 4" (Bethesda Game Studios, 2016). Todos ellos de la misma compañía, o editados, desarrollados o distribuidos por Bethesda, la única desarrolladora en píe que aún ve como sus juegos, dentro de la etiqueta de rol en primera persona, sigue en auge y estableciendo nuevos hitos dentro del rol para ordenador. Está por ver la propuesta de otros, como "Kingdom Come" (Warhorse Studios, 2017).

BETHESDA HA SIDO TESTIGO DE EXCEPCIÓN DEL AUGE Y CAÍDA DE UN GÉNERO, EL ROL EN PRIMERA PERSONA.

Bethesda ha sido testigo de excepción durante toda su historia del auge y caída de un género, el rol en primera persona, que tuvo su apogeo a mediados de los noventa, pero que no supo adaptarse a los nuevos tiempos, con la única excepción de la saga "The Elder Scrolls", que no solo supo adaptarse a los nuevos tiempos sino convertirse en una garantía de éxito cualquiera de sus lanzamiento debido a la calidad que respiran todas sus propuestas.

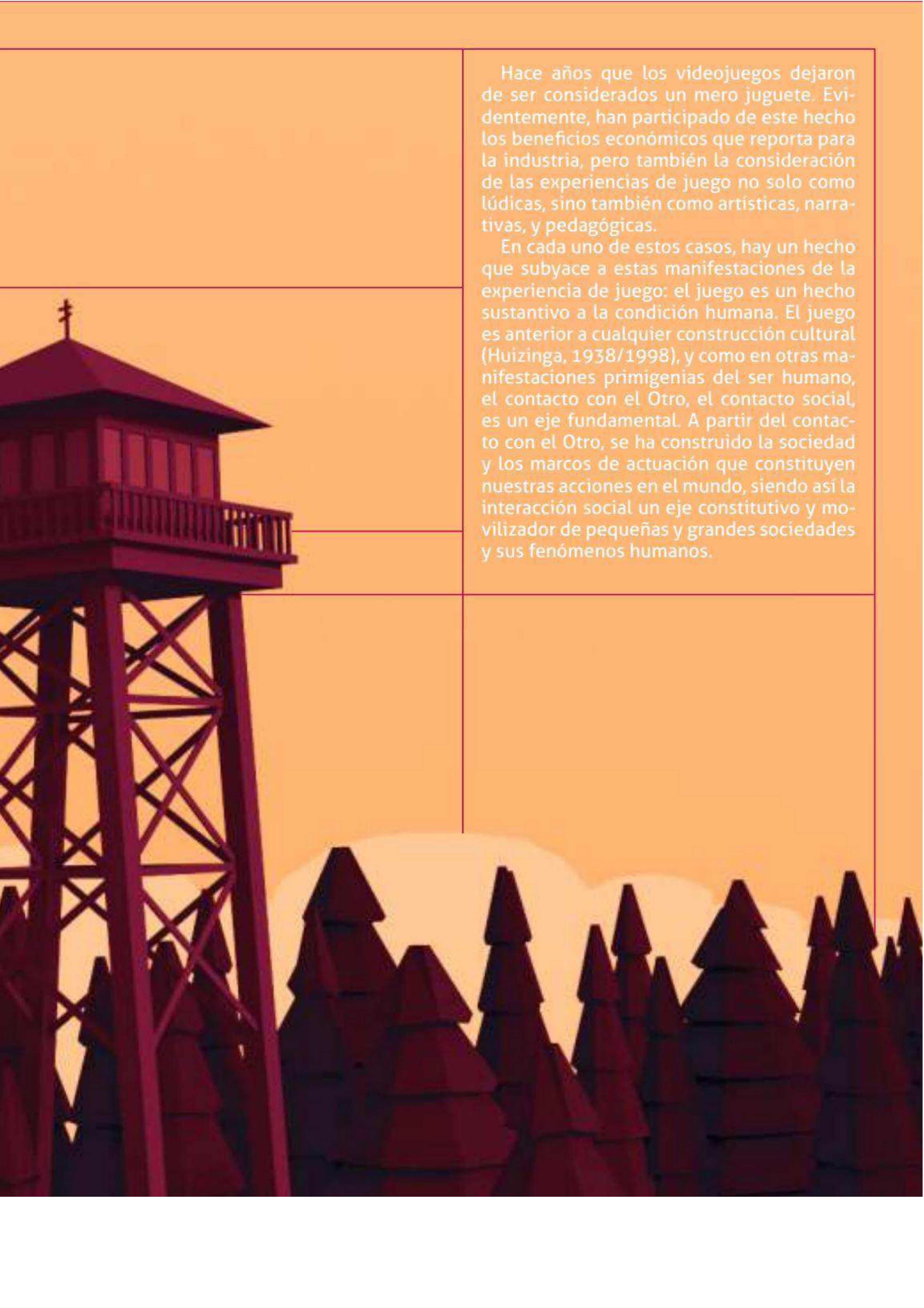



Vanquished.
Edmund Blair Leighton.



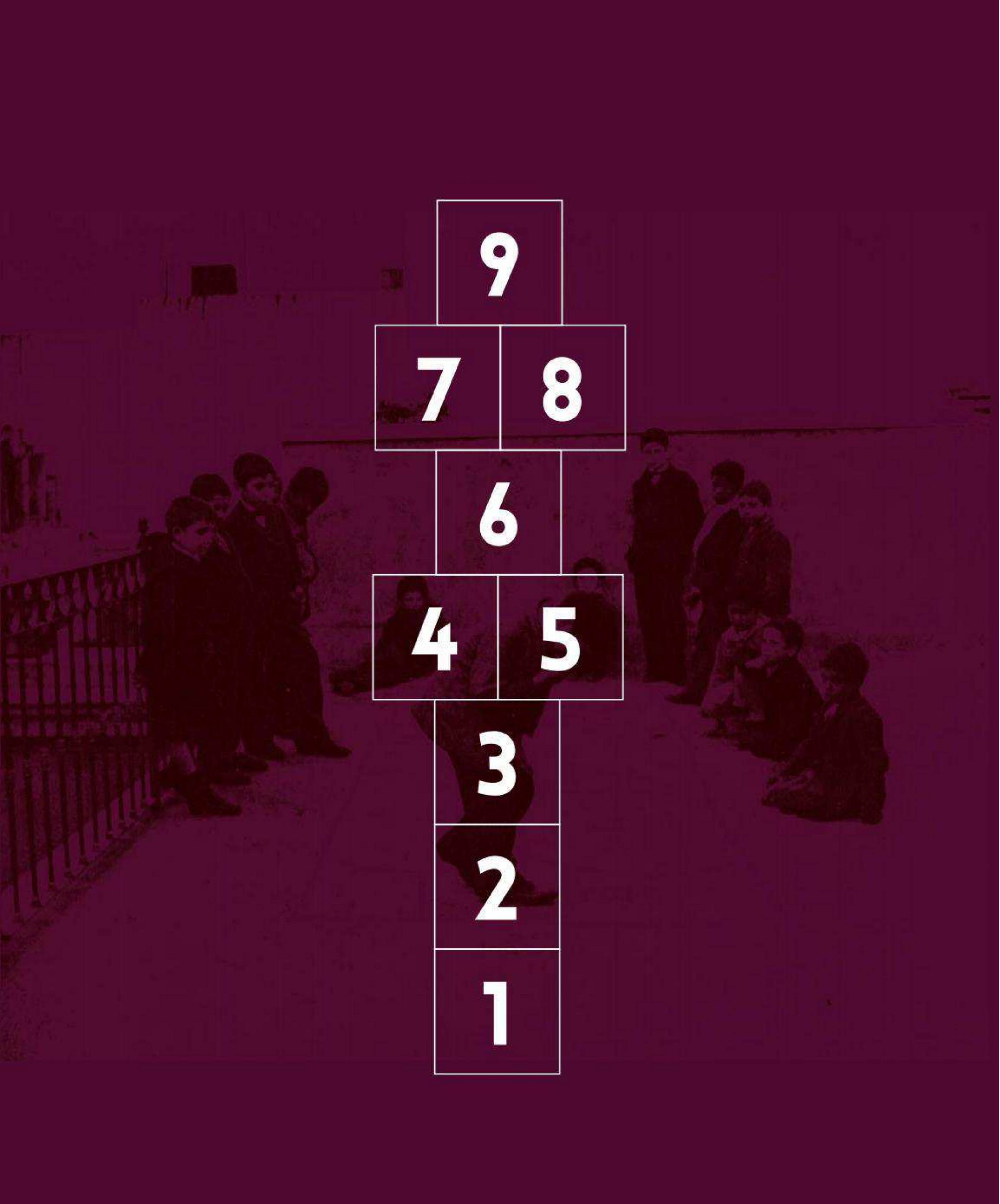
ARTÍFICES DE SOCIEDADES: LA LIBERTAD CREATIVA Y SUS POSIBILIDADES PARA LA (RE)CREACIÓN DE LOS ROLES EN LOS JUEGOS INDEPENDIENTES

POR JOAN GONZÁLEZ-CONDE CANTERO.



Hace años que los videojuegos dejaron de ser considerados un mero juguete. Evidentemente, han participado de este hecho los beneficios económicos que reporta para la industria, pero también la consideración de las experiencias de juego no solo como lúdicas, sino también como artísticas, narrativas, y pedagógicas.

En cada uno de estos casos, hay un hecho que subyace a estas manifestaciones de la experiencia de juego: el juego es un hecho sustantivo a la condición humana. El juego es anterior a cualquier construcción cultural (Huizinga, 1938/1998), y como en otras manifestaciones primigenias del ser humano, el contacto con el Otro, el contacto social, es un eje fundamental. A partir del contacto con el Otro, se ha construido la sociedad y los marcos de actuación que constituyen nuestras acciones en el mundo, siendo así la interacción social un eje constitutivo y movilizador de pequeñas y grandes sociedades y sus fenómenos humanos.


9
7
8
6
4
5
3
2
1

En nuestras sociedades, el juego tiene un papel fundamental en la socialización de los habitantes con su cultura, ofreciendo un espacio para el aprendizaje de los roles, esto es, de qué debe hacer cada cual y porqué. Pero también participa de la exploración de nuevas formas de definirse a sí mismo, ofreciendo un espacio libre de consecuencias a priori donde poder ser aquello que queramos y desligarnos del devenir de lo cotidiano. Sea como herramienta de socialización o de exploración, los videojuegos ofrecen un espacio donde a través de su interactividad y representaciones pueden movilizar pensamientos y emociones en la jugadora .

Ante este hecho, la construcción de una experiencia de juego se vuelve un hecho social y cultural. En estas experiencias, los roles que se proponen tienen un papel fundamental en el mundo y los papeles sociales que las diseñadoras dispondrán a sus audiencias para que los actúen, critiquen, desmonten, y perviertan. El papel de las artífices de espacios sociales queda especialmente evidenciada cuando la creadora goza de independencia respecto a su producto. En el caso de los videojuegos, la industria de los videojuegos independientes resulta un espacio de sumo interés, precisamente, porque la libertad en sus procesos es el hecho sustantivo que la define (Garda y Grabarczyk, 2016)

CUÁL ES LA LIBERTAD DE LAS ARTÍFICES DE SOCIEDADES, Y CUÁL ES SU PAPEL EN LA CREACIÓN RECREACIÓN DE LOS ROLES QUE FUNDAMENTAN LOS JUEGOS Y NUESTRAS SOCIEDADES.

En este artículo, parto de esta inquietud, y planteo qué puede ocurrir cuando el espacio social que se crea en el juego permite (re)pensar el encuentro con el Otro y los roles que lo constituyen a partir de ofrecer una libertad creativa. Esto es, cuál es la libertad de las artífices de sociedades, y cuál es su papel en la (re)creación de los roles que fundamentan los juegos y nuestras sociedades .

1. ¿POR QUÉ EL ROL? CLAVES PSICOSOCIALES PARA LA COMPRENSIÓN DE SU IMPORTANCIA EN LA EXPERIENCIA DE JUEGO

"Jugar como personajes femeninos fue una las primeras válvulas para la búsqueda de mi identidad" (extracto de entrevista) (Wennlund, 2014).

La importación del término del rol en el ámbito de los juegos no es un hecho aislado. Concebir la vida como un teatro con guiones preestablecidos resulta muy seductora. Bajo esta idea, las personas somos actores que, a través de los papeles y conductas que la sociedad prescribe y proscribe, "actuamos" en los diferentes espacios de nuestra vida diaria. Desde la psicología social, aproximaciones teóricas como las Teorías de las Reglas y los Roles, y el Interaccionismo Simbólico, han incorporado o conversado con esta idea, especialmente en el caso de la llamada aproximación dramatúrgica de Erving Goffman (1959/1961). Bajo estas aproximaciones, el rol o representación es uno de los principales ejes estructurales de la vida social. No me quiero extender en demasía sobre los orígenes históricos o disciplinarios del rol en la psicología social, así que dirijo al lector a Munné (1989) en su capítulo al respecto.

Eso sí, es necesaria dar una definición sucinta de lo que es el rol desde una perspectiva psicosocial, que permita visibilizar la riqueza y complejidad de este proceso social. El rol es el "conjunto de pautas, más o menos estandarizadas, relativas a un tipo determinado de situaciones sociales" (Munné, 1995, p.120). Este conjunto de pautas que ejercemos en el encuentro con los demás se aprende en los diferentes espacios cotidianos, y este aprendizaje es importantísimo pues nos permite adaptarnos a la sociedad.

De esto se desprende que, en el análisis del rol hay tres hechos ineludibles: 1) el rol implica acción, actuación; 2) esta actuación implica necesariamente el contacto con el Otro; y 3) el rol está inserto en un marco de influencias sociales que lo definen y lo sustentan. Detengámonos en estos primeros dos hechos: el rol es acto y el rol es contacto. Estas dos máximas caracterizan de forma explícita al género de los Role-Playing Games, han alcanzado grandes cuotas de mercado y reconocimiento académico y social, desde su nacimiento datado en el año 1974 con Dungeons & Dragons (Lynne, 2010). No es de extrañar, pues, que las investigaciones sobre el rol en el juego digital hayan prestado especial atención a cómo la jugadora se crea una persona digital a través de la cual se relaciona con la comunidad desempeñando diferentes roles (Yee, Ducheneaut, Yao y Nelson, 2011).

DUNGEONS & DRAGONS

Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures

GYGAX & ARNESON



MEN & MAGIC
VOLUME 1 OF THREE BOOKLETS



PUBLISHED BY
TACTICAL STUDIES RULES

No obstante, el tercer hecho, que los roles parten de, y se mantienen a través de, las normas sociales, es más difícil de analizar. No basta con simplemente tomar nota de los papeles que se reproducen en el juego y cuáles son las acciones que caracterizan a cada rol. Debemos tener en cuenta que los roles, tanto en la vida real como en el juego, reproducen las creencias sociales, y se basa en creencias sobre aquello que es correcto, adecuado, o prohibido, para cada uno, como ponen de manifiesto diferentes contribuciones respecto al sexismo y capitalismo que se expresa en sus roles (p.ej. Cid 2015,2016; Martins, Williams, Ratan y Harrison, 2011). Hay quien pudiera decir que identificar la raíz normativa de los roles es un hecho trivial en el diseño de un juego, pero nada más lejos de la verdad. Las normas sociales que sustentan los roles implican consecuencias importantes para aspectos tan centrales de una actividad de ocio, como son la experiencia de inmersión en, identificación con, y disfrute del juego (Wennlund, 2014).

De todo esto surge la imagen de la diseñadora de juegos como un artífice de sociedades. Esta artífice está poniendo al alcance de nuestras manos un escenario donde la espectadora entrará a jugar adoptando los roles que le ofrecemos y las normas sociales que los sustentan . Unos roles los cuáles pueden responder a los clásicos que se ofrecen en cualquier juego, o bien pueden estar sujetos a un diseño consciente sobre lo que se está reproduciendo en el juego que se crea. Por eso, resulta sugerente discutir que ocurre cuando las lógicas de producción permiten a la creadora su máxima libertad. A continuación, indagamos en esta cuestión, definiendo a qué podemos referirnos cuando hablamos de libertad creativa en los juegos independientes, y posteriormente planteo qué puede ofrecer esta libertad para replantear los roles sociales en nuestros juegos.

NO BASTA CON SIMPLEMENTE TOMAR NOTA DE LOS PAPELES QUE SE REPRODUCEN EN EL JUEGO Y CUÁLES SON LAS ACCIONES QUE CARACTERIZAN A CADA ROL





2. ¿POR QUÉ LOS JUEGOS INDEPENDIENTES? LA CENTRALIDAD DE LA LIBERTAD CREATIVA

"The great trouble with art [...]at present, is that there is no spirit of revolt—no new ideas appearing among the younger artists. They are following along the paths beaten out by their predecessors, trying to do better what their predecessors have already done" (Duchamp, 1946)

La libertad es un hecho definitorio de la creación de juegos independientes. Esta libertad puede manifestarse en tres aspectos de la cadena productiva (Garda y Grabarczyk, 2016): independencia en cuanto a la financiación, independencia creativa, e independencia en la distribución. Esta libertad tiene una gran importancia en el producto final, al disponer un espacio para la innovación en los mecanismos psicológicos en el juego (p.ej. González-Conde, 2016).

Pero en este trabajo me detendré en la libertad creativa, en tanto es la que trata de forma central la capacidad del equipo de diseño de expresar nuevas formas de entender este ocio. Esta libertad creativa es definida como independencia respecto a la audiencia. Esto quiere decir que, en origen, las decisiones que toma la desarrolladora acerca de los contenidos, las narrativas, las mecánicas, a toman a ella como principal punto de referencia. Esto es, existe un despego respecto a la demanda del mercado a la hora de tomar las decisiones sobre qué juego, cómo, y porqué. Un juego desarrollado en libertad creativa es "la expresión de las fascinaciones e idiosincrasias de su autor" (Garda y Grabarczyk, 2016).

Así, la libertad creativa afecta al proceso de toma de decisiones, en el cual el trabajo que la persona ha realizado con los arquetipos que rigen la cultura, y sus inquietudes, sombras, y formas de entender el mundo, pueden salir a la luz. Esto da lugar a nuevas mecánicas, espacios de juego, escenarios, y formas de relacionarse con las jugadoras y personajes que pueblan el mundo virtual. En sus diseños, la creadora puede vehicular los valores que con su obra y el mundo que en ella recrea desee reflejar, y en último término, hacer que la jugadora encarne, desarrolle y discuta. Interesantes "laboratorios" como Tiltfactor, o GameStar(t) (Cabañes y Rubio, 2013), están empezando a trabajar en este ámbito y tienen en cuenta que los "artefactos pueden encarnar valores políticos y éticos, y que los pasos tomados en el diseño y desarrollo tienen el poder de afectar la naturaleza de esos valores" (Flanagan y Nissenbaum, 2014, p.11).

Esta independencia no quiere decir que la persona trabaje en solitario. Tal y como manifiesta Parker (2013), "la creatividad no ocurre en el vacío, sino que tiene lugar en una tradición y comunidad de práctica" (p.4), en la que tiene lugar "redes de cooperación

(y, por ende, dependencia) que dan soporte y sostienen el desarrollo del juego indie" (p.4). Lo que aquí se está poniendo de manifiesto es que, en los procesos de creación libres, existen interacciones sociales con los actores del entorno que pueden influir en el resultado final, (p.ej. otras creadoras, desarrolladores, o las expectativas de los jugadores sobre como debe ser un personaje masculino o femenino). Pero este contacto con el Otro también puede suponer una oportunidad, puede permitir compartir inquietudes y co-construir discursos que permitan refinar el diseño de los productos. Si las herramientas son puestas en manos de creadoras libres que toman conciencia de sus valores, sus vivencias, y las opresiones que viven en su día a día, esta libertad creativa ofrece un caldo de cultivo para innovar y ampliar las fronteras del juego como arte y objeto cultural. A partir de aquí, podemos empezar a vislumbrar cómo conectamos la libertad de la producción independiente, con la idea de la diseñadora como creadora de espacios sociales conformados por los roles y las normas que lo sustentan.



ESTA LIBERTAD CREATIVA SE CONVIERTE EN UN CALDO DE CULTIVO PARA LA INNOVACIÓN Y AMPLIFICACIÓN DE LAS FRONTERAS DEL JUEGO COMO ARTE Y OBJETO CULTURAL

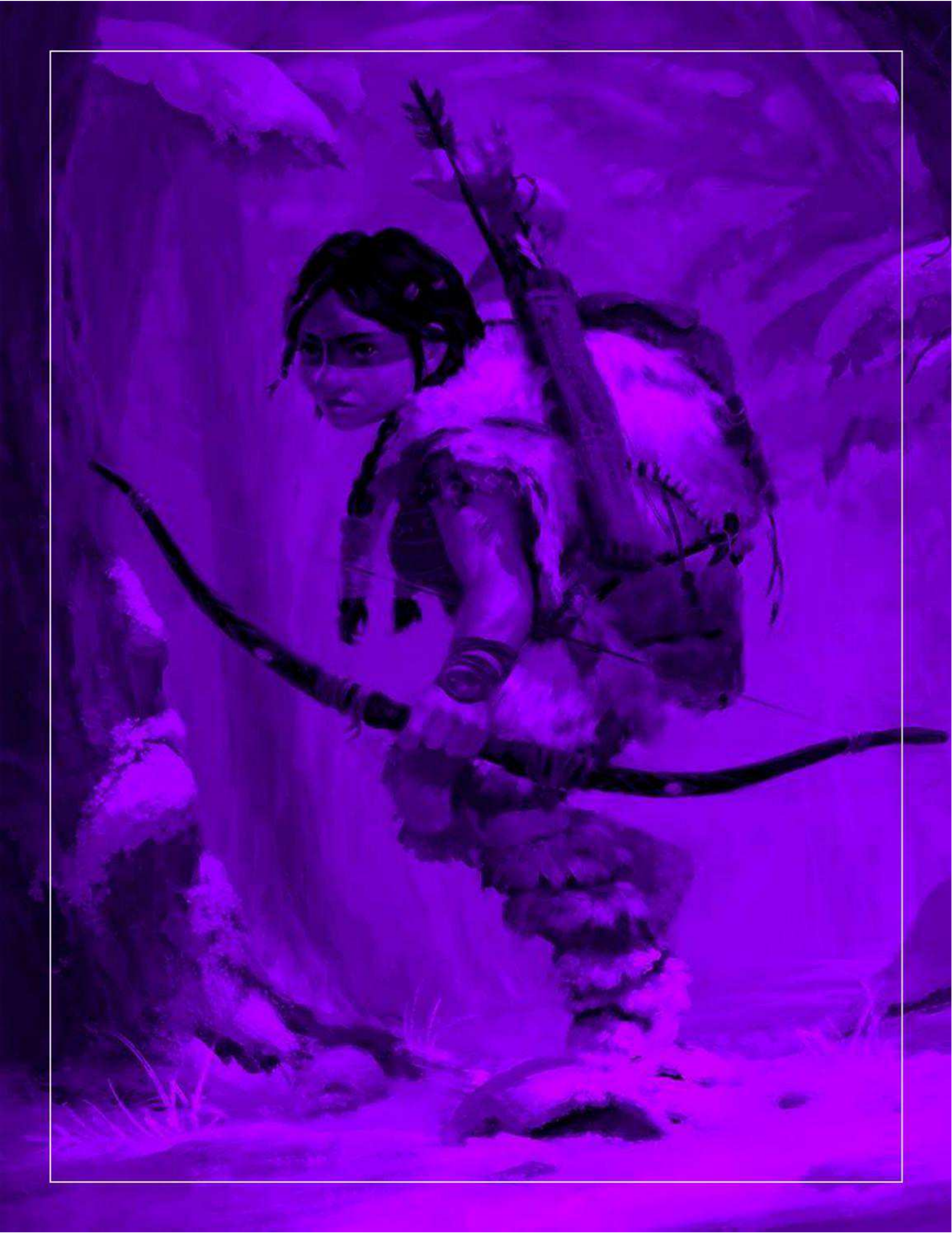
3. LAS POSIBILIDADES Y LOS RETOS DE LA LIBERTAD CREATIVA PARA LA CREACIÓN Y RECREACIÓN DEL ROL

"Como dice Kafka: el problema no es el de la libertad, sino el de una salida" (Deleuze y Guattari, 1968, p. 20)

Durante este texto, he presentado a los roles como uno de los ejes constitutivos de la experiencia de juego y fruto de mecánicas anidadas socialmente, y a la libertad creativa como uno de los procesos definitorios de la creación de los juegos independientes. Así, ¿qué puede ocurrir en la unión entre libertad creativa y (re)creación de roles en el espacio de juego?

La libertad creativa no es una condición garante, pero si posibilitante, para (re)pensar nuevas formas de reflejar los roles sociales y contestar el marco social y cultural que los sostiene. Esto es gracias a que la libertad creativa puede permitir la expresión de la diversidad y la inclusividad, y con esto a nuevas formas de entender las relaciones de nuestros personajes más allá de las categorías normativas de hombre-mujer, u occidental-oriental. A promover la diversidad, la práctica de diseño de juegos se sitúa en línea con los llamamientos que desde las políticas públicas para integrar la representación de la diversidad y la interseccionalidad de las diferentes elementos que nos identifican (p.ej. sexo, etnia, clase social) (La Barbera, 2010) y de la importancia de "visibilizar, dar autonomía y ofrecer oportunidades de participación a los grupos sociales subordinados y discriminados" (Vicente, González-Conde, Cremades, Roca-Cortes, y Neves, 2016). Ejemplos de esto en el ámbito del diseño de juegos los podemos encontrar descritos extensamente en "Diversifying Barbie and Mortal Kombat" (Kafai, Richard, y Tynes, 2016).

En esta tarea, es importante que la diseñadora se pregunte cuáles son los elementos que sustentan el rol. La importancia o sustantividad de hablar de roles en los juegos independientes debe pasar necesariamente por cuestionarse lo siguiente: ¿cuáles son las acciones que me hace cometer? ¿De qué marco de normas sociales se desprenden estas acciones? Esto tiene como consecuencias que la desarrolladora preste especial atención a las acciones que hace cometer en el juego, cuáles son los Otros con los que cuáles hace entrar en actuación a la jugadora y en los que repercuten sus acciones; y cuáles son las normas sociales y valores que sustentan este entramado de roles.



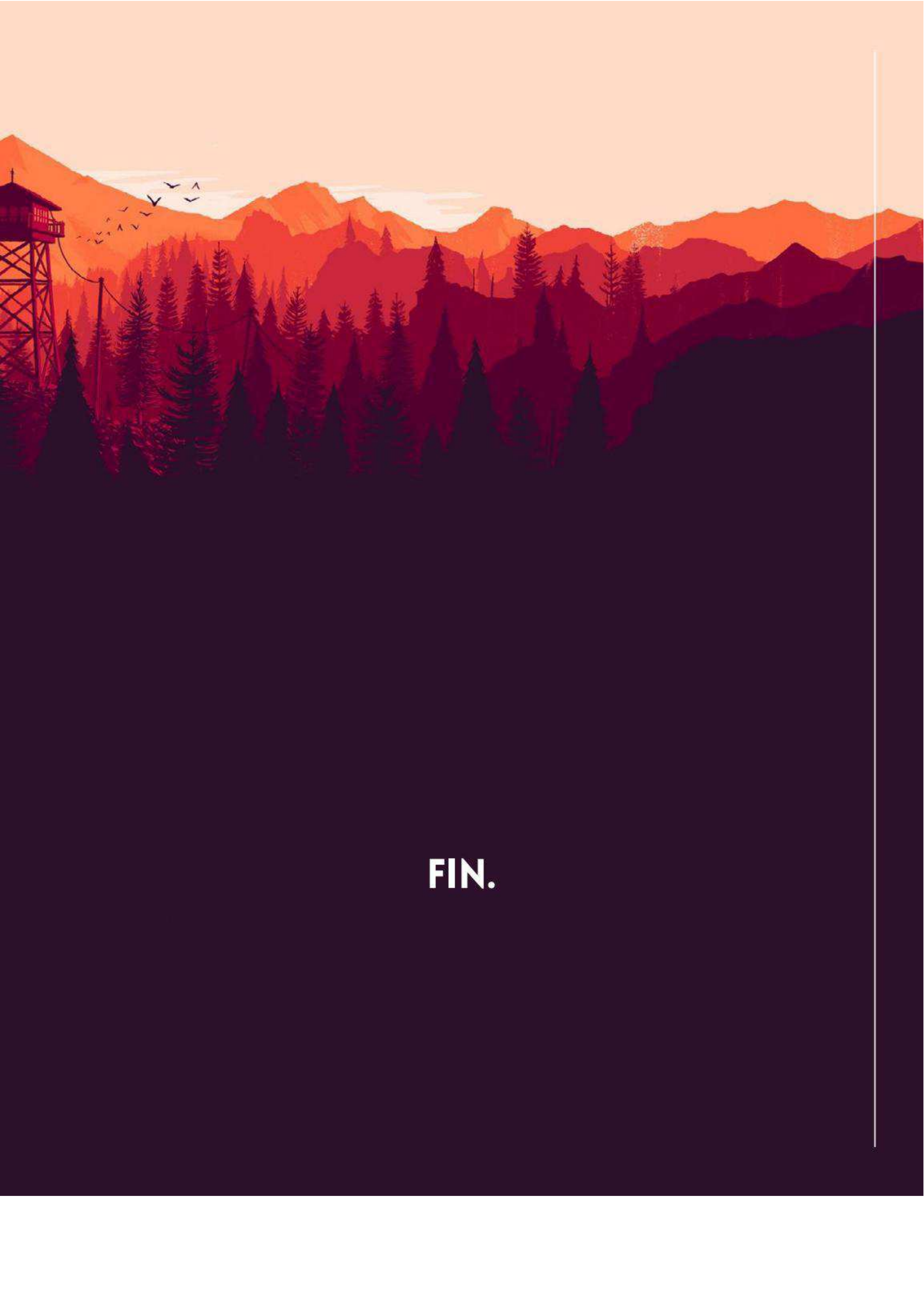


LA DISEÑADORA, ESPECTADORA DE LA VIDA SOCIAL, TOMA LAS RIENDAS EN LA CREACIÓN DE SU ESPACIO DE JUEGO, Y CREA Y RECREA UNA RED DE ACTORES, ACTOS, Y ESCENARIOS, QUE PERMITAN DISCUTIR LAS FORMAS QUE TOMA ESTA VIDA SOCIAL

Como ya se ha indicado para las nuevas formas teatrales, una de las claves está en poder "favorecer la manifestación del posible creador que en cada espectador anida" (Pestana y Codina, 2015, p.191). La diseñadora, espectadora de la vida social, toma las riendas en la creación de su espacio de juego, y (re)crea una red de actores, actos, y escenarios, que permitan discutir las formas que toma esta vida social. Desde una visión del videojuego como objeto cultural, la lucha por la libertad y la diversidad es central para ofrecer a nuestro tejido cultural nuevas formas de ver el mundo.

No obstante, el reto viene cuando queremos discutir el impacto que esto tenga en la jugadora. Para entender como nuestro juego puede impactar en el jugador, será necesario ir más allá de lo aparente en el juego, y visibilizar los procesos emocionales y de reflexión que puede desprender el juego: "Este ritmo asfixiante que impone el juego, que en definitiva no es tan diferente al que impone una sociedad de consumo, más que suscitar la crítica fácil hacia el propio juego y su horrible ideología, debería ser una excusa perfecta para hacer un ejercicio de autocrítica" (Cid, 2016). De esta manera, incluso un juego que utilice las lógicas capitalistas, puede volverse totalmente contestatario si quien lo juega reflexiona sobre el porqué de lo que está haciendo y como puede escapar a esas lógicas de poder.

Así, buena parte de las consecuencias del juego se escapan de las manos de la diseñadora. No podrá controlar del todo cómo la persona experimenta las aventuras que tiene con sus personajes. Pero lo que si que está en manos de la diseñadora de juegos independientes es ofrecer una salida, recreando y reconsiderando los fundamentos de nuestros espacios sociales y los roles y las normas que los constituyen.


FIN.

REFERENCIAS:

Anthropy, A. (2012). Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. Nueva York, NY: Seven Stories Press.

Cabañes, E., y Rubio, M. (2013). GameStar(t): Pedagogías libres en la intersección entre el arte, la tecnología y los videojuegos. Madrid: Sello ArsGames.

Cid, E. (2015). Representaciones femeninas en los videojuegos: enfoques positivos. Comunicación presentada en el Ciclo de encuentros Sala Sapiens, Madrid, 24 de Noviembre de 2015. Disponible en http://vimeo.com/156384732

Cid, E. (2016, Junio 1). 'Los Sims' – Un índice temático e ideológico del videojuego. CaninoMag. Disponible en http://www.caninomag.es/los-sims-indice-tematico-e-ideologico-del-videojuego

Crenshaw, K. W. (1994). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence Against Women of Color. En M.A. Fineman, y R. Mykitiuk (Eds.), The Public Nature of Private Violence (pp. 93-118). Nueva York, NY: Routledge.

Crookall, D. (2014). Engaging (in) Gameplay and (in) Debriefing. Simulation & Gaming, 40(4-5), 416-427.

Deleuze, G., y Guattari, F. (1975/1978). Kafka: por una literatura menor. México, D.F.: Ediciones Era.

Dietz, T. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. Sex Roles, 38(5-6), 425-442.

Duchamp, M. (1946). "The great trouble with art in this country", interview wth James Johnson Sweeney. The Bulletin of the Museum of Modern Art, 13, 1-5.

Eagly, A. H. (1987). Sex differences in social behavior: A social-role interpretation. Hillsdale, NJ: Erlbaum.

Flanagan, M., y Nissembaum, H. (2014). Values at Play in Digital Games. Massachussets, MA: The MIT Press.

Garda, M. B., y Grabarczyk, P. (2016). Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. The International Journal of Computer Game Research, 16(1). Disponible en http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabarczyk

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. Nueva York: Doubleday Anchorbooks.

Goffman, E. (1961). Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. Indianápolis: Bobbs-Merril.

González-Conde, J. (2016, Noviembre 7). Miedo y libertad: juegos indies e innovación en los mecanismos psicológicos del miedo. Equilateral. Disponible en http://equilateral.es/2016/11/miedo-y-libertad-juegos-indies/

González-Conde, J., Codina, N., Pestana, J. V., y Fernández, O. (2014). De Serious Game a Serious Gaming: una aproximación multidimensional para la investigación e intervención con juegos digitales En G. Pérez y A. De-Juanas (coords.), Educación y jóvenes en tiempos de cambio (pp. 345-355). Madrid: UNED.

Huh, S., y Williams, D. (2009). Dude looks like a lady: Gender swapping in an online game. En W. S. Bainbridge (Ed.), Online worlds: Convergence of the real and the virtual (161-174). New York: Springer.

Hussain, Z., y Griffiths, M. D. (2008). Gender swapping and socializing in cyberspace: An exploratory study. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 11(1), 47-53.

Huizinga, J. (1938/1998). Homo Ludens. Madrid: Alianza Editorial.

Kafai, Y. B., Richard, G. T., y Tynes, B. M. (2016). Diversifying Barbie and Mortal

Kombat: Intersectional Perspectives and Inclusive Designs in Gaming. Pittsburgh: ETC Press.

La Barbera, M. C. (2010). Género y diversidad entre mujeres. Cuadernos Kóre, 1(2), 55-72.

Lynne, S. (2010). The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Comunity, Solve Problems and Explore Identity. Jefferson, NC: McFarland and Company Inc.

Martins, A. R. (2013). Jogos eletrônicos, psicodrama e imaginação. Revista brasileira de psicodrama, 21(2), 93-103.

Martins, N., Williams, D. C., Harrison, K., y Ratan, R. A. (2009). A Content Analysis of Female Body Imagery in Video Games. Sex Roles, 61, 824-836.

Martins, N., Williams, D. C., Ratan, R. A., y Harrison, K. (2011). Virtual muscularity: A content analysis of male video game characters. Body Image, 8, 43-51.

Munné, F. (1989). El Interaccionismo Simbólico y Tendencias Afines. En F. Munné, Entre el Individuo y la Sociedad: Marcos y Teorías Actuales sobre el Comportamiento Interpersonal (pp. 259-334). Barcelona: PPU.

Munné, F. (1995). La interacción social: teorías y ámbitos. Barcelona: PPU.

Parker, F. (2013). Indie Game Studies Year Eleven. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies.

Peng, W., Lee, M., y Heeter, C. (2010). The Effects of a Serious Game on Role-Taking and Willingness to Help. Journal of Communication, 60(4), 723–742.

Pestana, J. V., y Codina, N. (2015). El público en un teatro como ocio transformado(r): Borrosidades entre platea y escena. En A. Makua y I. Rubio (eds.), El legado de la crisis: respuestas desde el ámbito del ocio (pp. 185-193). Bilbao: Universidad de Deusto.

Preciado, B. (2005). Devenir bollo-lobo o cómo hacerse un cuerpo queer a partir de El pensamiento heterosexual. En D. Córdoba, J. Sáez, y P. Vidarte (eds.), Teoría Queer: Políticas bolleras, maricas, trans, mestizas (pp. 111-131). Barcelona: Egales.

Ruffino, P. (2013). Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association, 7(11), 106-121.

Sarbin, T. R. y Allen, V. L. (1968). Role theory. En G. Lindzey y E. Aronson (Eds.), Handbook of social psychology (2ª ed., Vol. 1, pp. 488-567). Reading, MA: Addison-Wesley.

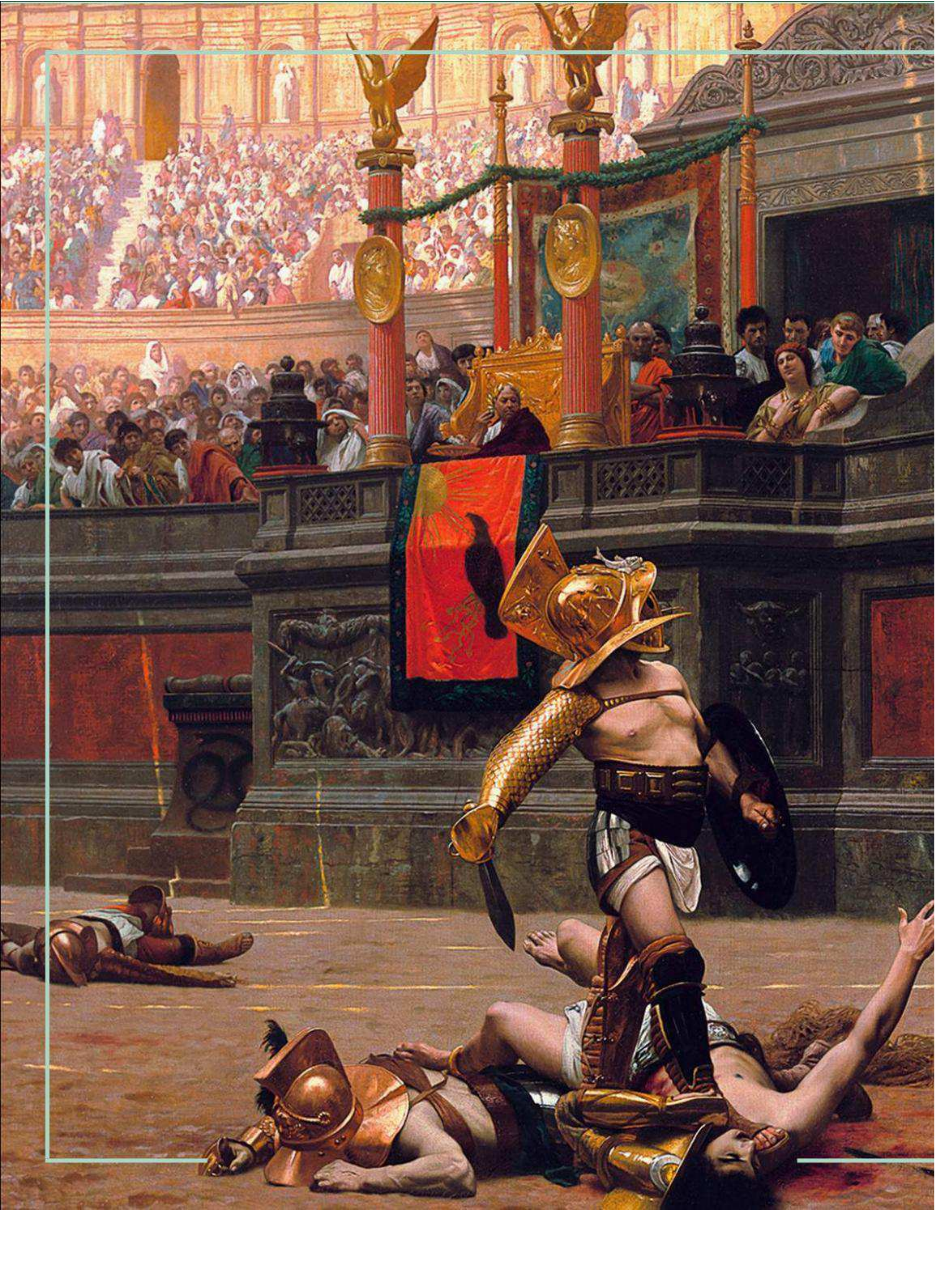
Sicart, M. (2013). Beyond Choices: the Design of Ethical Gameplay. Massachussets, MA: The MIT Press.

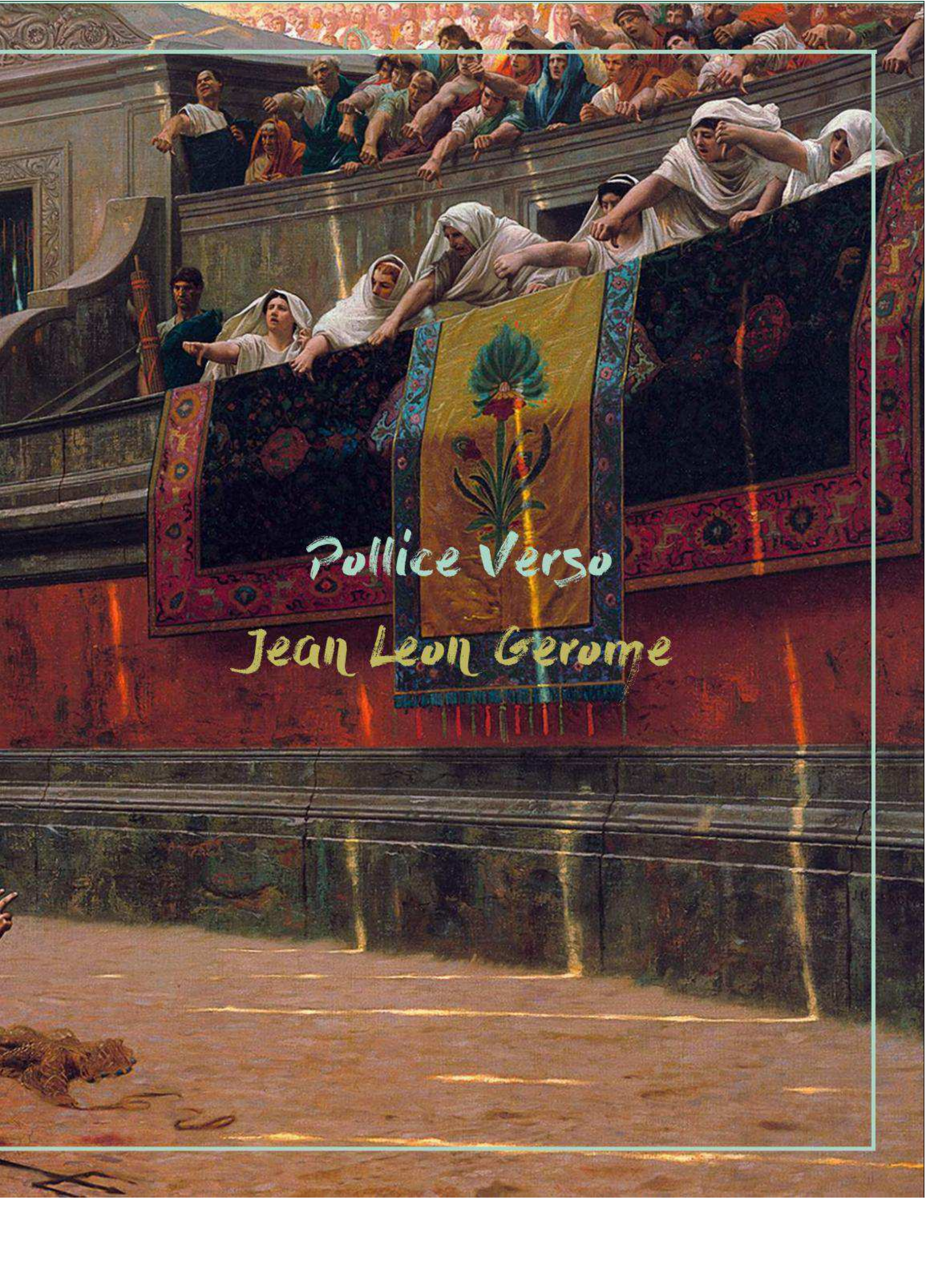
Vicente, E., González-Conde, J., Cremades, M., Roca-Cortés, N., y Neves, M. (2016 - en prensa). Acercamiento práctico de la intervención e investigación psicosocial a la perspectiva de género. En M. Neves (ed.), Teorias de Gênero: Feminismos e Transgressao. Porto Alegre, Brasil: Editora Universitária da Pontificia Universidade Católica do rio Grande do Sul.

Wennlund, M. (2014). "...Jag finns inte i spel": En rapport om unga HBTQ-personers syn på dator- och tv-spel och kulturen kring dem ["No estoy el juego": Un informe sobre la vision de jóvenes HBTQ sobre los Videojuegos y la cultura que los rodea]. Suecia: RFSL Ungdom y Sverok. Disponible en http://www.sverok.se/wp-content/uploads/2014/08/jag-finns-inte-i-spel-%E2%80%93-En-rapport-om-unga-hbtq-personers-syn-p%C3%A5-dator-och-tv-spelskulturen.pdf

Westecott, E. (2013). Independent Game Development as Craft. Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association, 7(11), 78-91.

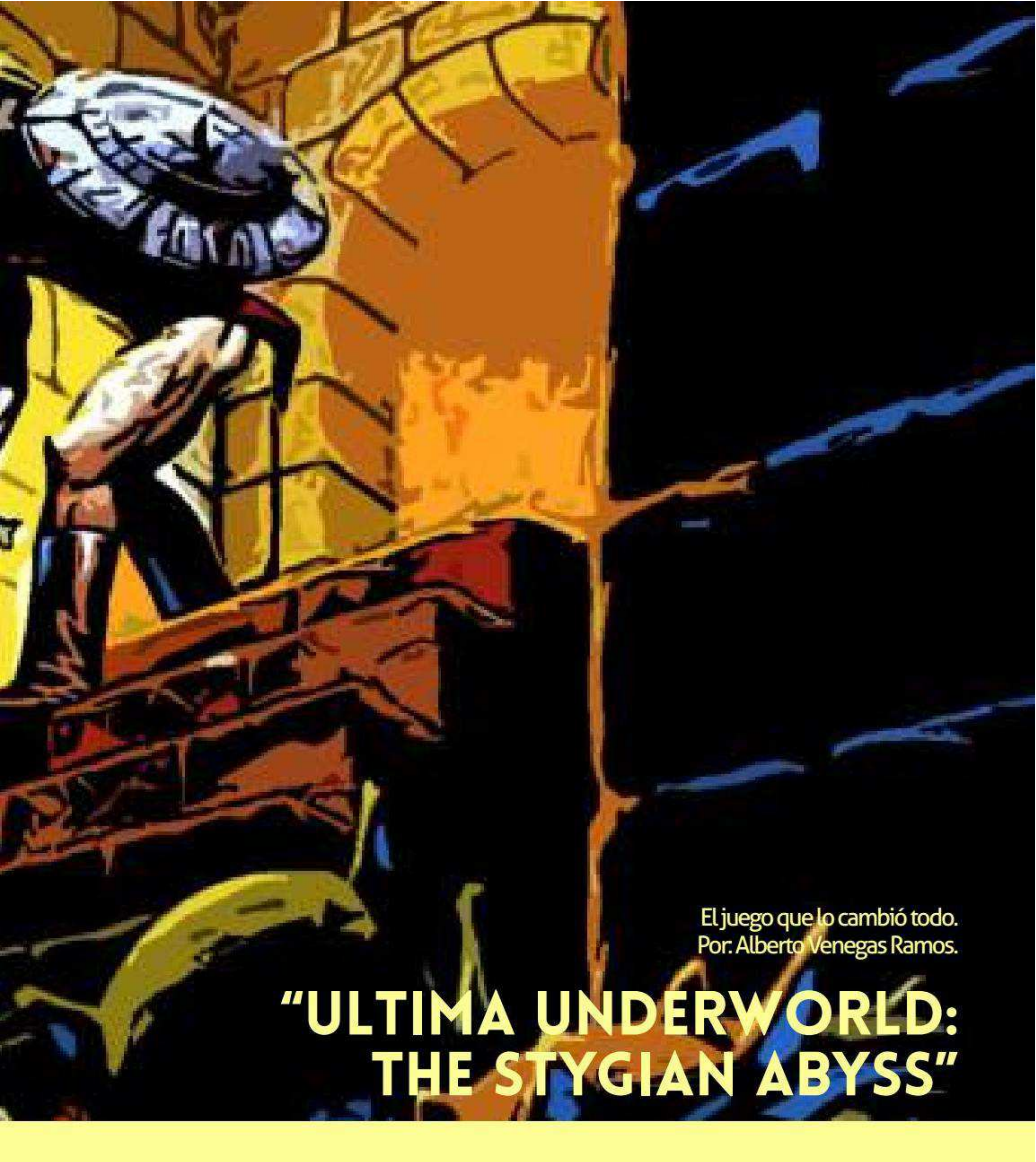
Yee, N., Ducheneaut, N., Yao, M., y Nelson, L. (2011). Do men heal more in drag? Conflicting identity cues between user and avatar. Proceedings of the 29th annual International Conference on Human Factors in Computing Systems, 773-776.




Pollice Verso
Jean Leon Gerome



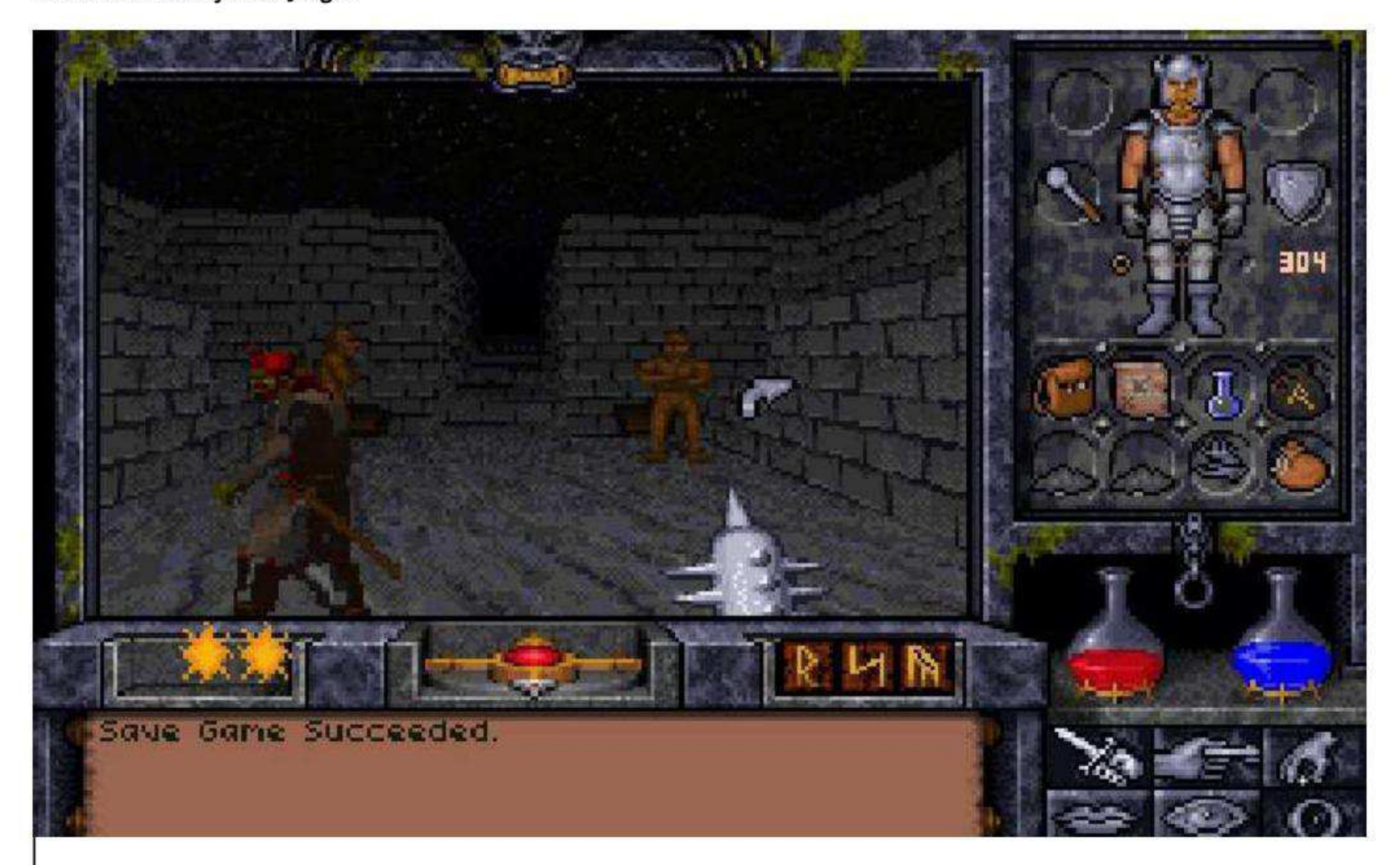
0 3



El juego que lo cambió todo.
Por: Alberto Venegas Ramos.

"ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS"

Existen juegos que son hitos. Lugares a los que conducen los caminos de la historia y nacen otros. Obras maestras que recogen toda la herencia anterior y saben conjugarla y renovarla para lanzarla al futuro y cubrir, con su manto, a todos los demás juegos que pasan a considerarse sus herederos. Son muy pocos los juegos que poseen este estatus, todos podemos citar un buen puñado de ejemplos, pero son aún más limitados



los que han hecho esta magia sin ser detectados y pasar al imaginario colectivo como los grandes juegos de la industria. "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" pertenece a esta última categoría. Un juego adelantado a su época cuyos ecos aún resuenan en las grandes producciones actuales.

"Ultima Underworld: The Stygian Abyss" es un juego de rol en primera persona publicado en el año 1992 por Blue Sky Production, precedente del mítico estudio de desarrollo Looking Glass Studios, padre de otros estudios actuales como Irrational Games, Ion Storm y Arkane Studios, creadores de juegos como "BioShock", "Deus Ex" o "Dishonored". En todos estos juegos se esconde la esencia de "Ultima Underworld: The Stygian Abyss". Pero no solo en estos, sino en todos los juegos en primera persona actuales. De hecho, este "Ultima Underworld" el origen de un género conocido como juegos de disparos narrativos ("narrative first person shooter"), una rara combinación entre juegos de disparos tradicionales que siguen la estela iniciada por "Wolfenstein 3D" ("Ultima Underworld: The Stygian Ab-

CONOCER LA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS ES ESENCIALPARA HABLAR DE ELLOS.



LOS "NARRATIVE FIRST PERSON SHOOTER" TIENEN SU ORIGEN EN "ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS".

yss" y "Wolfenstein 3D" fueron lanzados el mismo año, 1992) o "Doom" y juegos donde la trama o la historia prima por encima de todo y condiciona toda la partida. Looking Glass Studios quizás fuera una de las primeras empresas desarrolladoras de videojuegos en intentar establecer una camino que atravesara este bosque y dio sus primeros pasos con grandes ejemplos como "Ultima Underworld: The Stygian Abyss", "System Shock" y "Thief".

En el primero de ellos, "Ultima Underworld: The Stygian Abyss", desarrollado por Blue Sky Production, precedente de Looking Glass Studios, dirigido por Richard Garriot, producido por Warren Spector y diseñado por Paul Nerath, el jugador encarna al personaje de Avatar, el protagonista preconfigurado de toda la saga Ultima. El jugador tendrá como misión adentrarse en el Gran Abismo Estigio, una gran cueva subterránea que esconde los restos de una civilización utópica. La labor del jugador dentro de los restos de esta civilización utópica en decadencia será rescatar a la hija secuestrada de un barón.

"ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS" PERMITE AL JUGADOR ELEGIR SUS PROPIAS DECISIONES.

"Ultima Underworld: The Stygian Abyss" es considerado el primer juego de rol en primera persona que se desarrolla en un ambiente completamente tridimensional permitiendo al jugador acciones como poder mirar hacia arriba y abajo. Aparte de este singular hecho, "Ultima Underwolrd: The Stygian Abyss" es un juego clave para el desarrollo de la industria en occidente gracias a innovaciones como la integración de un sistema musical dinámico que cambia dependiendo del momento y del lugar integrándose en la partida y permitiendo una mayor inmersión al jugador en la partida. Hecho al que se le daría una enorme importancia en el desarrollo de otros juegos del estudio como "System Shock" o "Thief", donde la implementación del sonido era clave para distinguir la presencia de enemigos en el escenario. "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" fue un pionero en la propia fusión entre el género del rol, basado en el texto y la trama con unas mecánicas más propias de los juegos de disparos.

De hecho, y esta es una de las principales bazas del juego, también permite las elecciones dentro de la partida que cambiarán el curso de esta. Elemento en el que se incidirá en futuros juegos de la desarrolladora y que retomarán algunos miembros de Looking Glass Studios como Ken Levine, Warren Spector o Harvey Smith como una de sus obsesiones en juegos como "Deus Ex", "BioShock" o "Dishonored". De hecho, Levine no duda en calificar este juego como una de las grandes influencias para su saga. Las comparaciones no solo quedan en el concepto de juego, exploración y combate en una ciudad subterránea que encierra los restos de una ciudad utópica, ni tampoco en la libertad de elección y la narrativa emergente además de la historia compleja y densa que condiciona la partida, sino que las similitudes van mucho más allá.



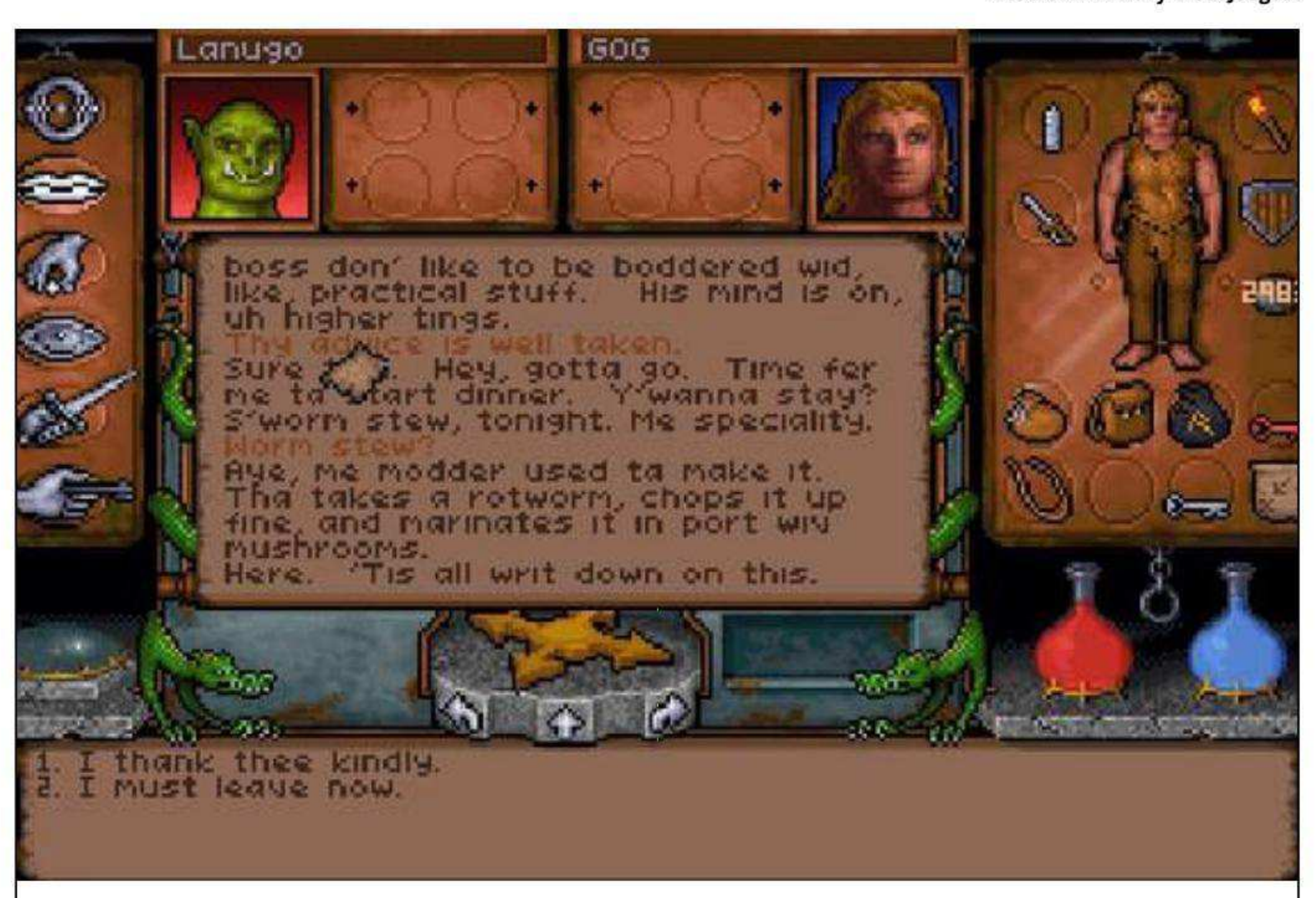


DUNE II NO FUE CONSIDERADO UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN SU LANZAMIENTO.

Aparte de las ya clásicas subidas de nivel en las diferentes habilidades a través de la acumulación de puntos de experiencia ganados en batallas, misiones y exploración, "Ultima Underwolrd: The Stygian Abyss" permitía al jugador mejorar sus capacidades temporalmente mediante el uso de mantras, que, aunque provienen de lejos en la historia del videojuego (power-ups) en este caso se integran dentro del juego de una manera sencilla y elegante, como mantras aprendidos por el Avatar durante la partida. Este es el hecho que diferencia a estos juegos de los demás juegos en primera persona, la inclusión de todos los elementos en el mundo del videojuego, sin que desentonaran demasiado, subir de niveles habilidades que usamos y no mediante el reparto de puntos, habilidades especiales que se integran dentro del juego, etc. Como por ejemplo situar en el juego objetos que no valen para nada, salvo para ofrecer un mayor realismo al universo que recorremos.

Otro de los puntos clave de "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" es la creación de un contexto y una subtrama compleja y densa que no solo explica la trama del juego sino que también engloba el sistema de juego creando un título coherente entre todas sus partes. Para realizar el sueño de Cabirius, el líder de la civilización utópica, este reúne los mejores exponentes de cada una de las razas y culturas que pueblan Brtiania, el mundo de Ultima, para que vivan en paz y armonía dentro de su mundo perfecto. Sin embargo, una vez dentro de este mundo el colapso se hace más que evidente y el mundo perfecto se sume en la anarquía y el caos. El propio Levine, durante una entrevista afirmó que fue este juego el que le condujo a dedicar su vida a la creación de estos: "Fue Ultima Underworld, en 1992. La sensación de estar en un lugar frente a su abstracción, una adaptación de un juego de mesa, la sensación de estar en un mundo en tres dimensiones, fue increíble. Todas las cosas que quería hacer y todos los juegos que en los que he acabado trabajando llegaron de la inspiración que me provocó ese juego"

En 1992 Blue Sky Productions se unió a



Lerner Research, una empresa centrada en la simulación 3D, y formaron la ya conocida empresa de desarrollo de videojuegos Looking Glass Technologies. El primer juego que nació bajo el nuevo sello fue la secuela de "Ultima Underworld: The Stygian Abyss". Que naciera una secuela era un paso seguro para el nuevo estudio, ya que el anterior juego llegó a vender más de 500.000 copias y fue aclamado tanto por la crítica como por el público. "Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds" siguió la misma estela que su antecesor, aunque esta vez la acción se situaba en diferentes planos dimensionales a los que tenía que acceder el Avatar para destruir a un demonio que quería dominar el mundo. Una historia mucho menos arriesgada que la anterior junto a un reciclaje de casi todos los elementos previos, paso necesario para tener el juego listo en 9 meses. De hecho, una de las mayores críticas que tuvo el juego fueron, precisamente los fallos

LA PROPIA OBRA DE DUNE FUE ESENCIAL PARA LA CREACIÓN DE LOS RTS Y SU EVOLUCIÓN.



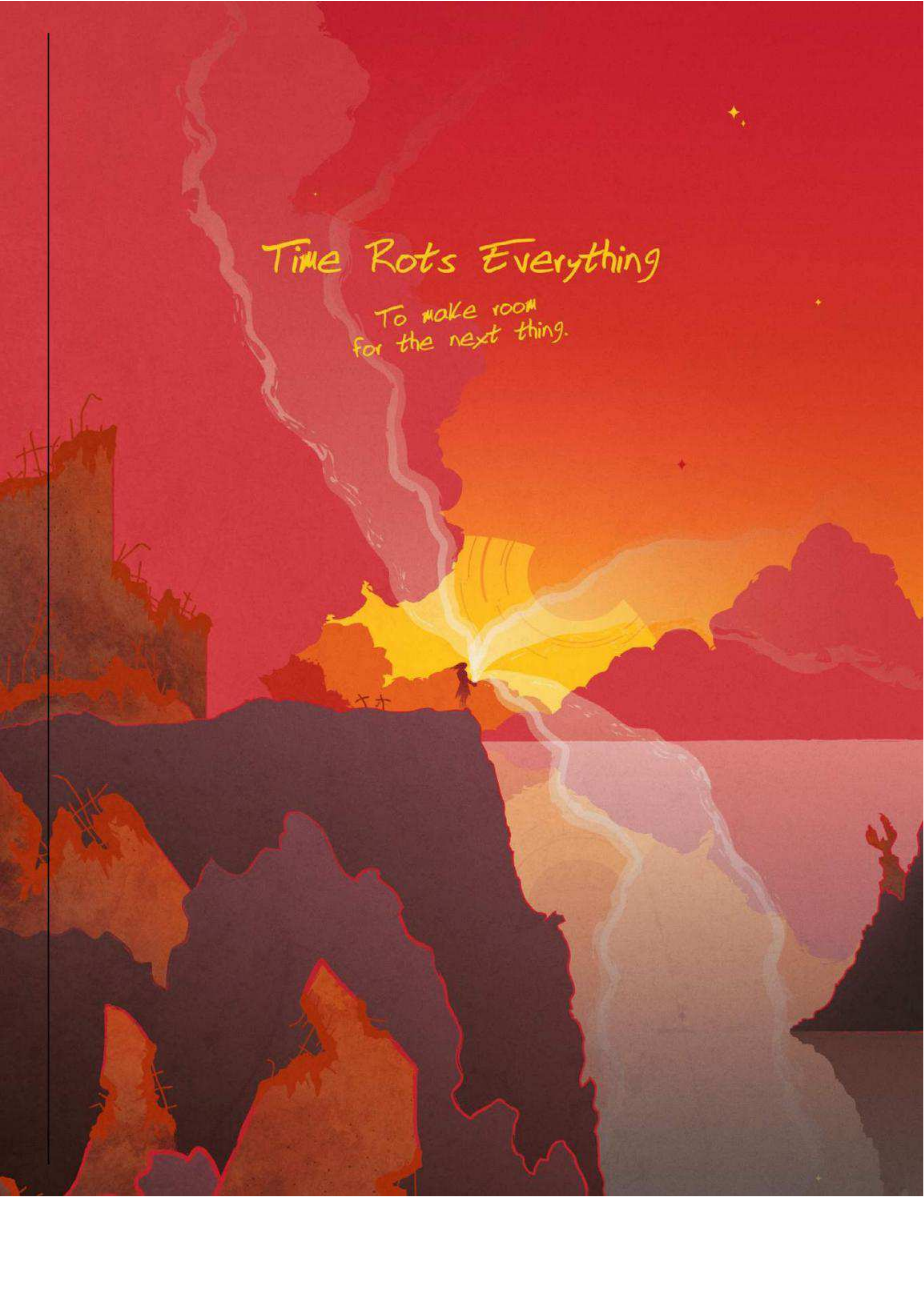

RA XXIII
JUEGOS
OL.

del juego, "bugs", y los gigantescos requisitos necesarios para hacerlo funcionar de manera correcta. Los creadores originales siguieron incidiendo en las dos ideas que habían elevado a "Ultima Underworld: The Stygian Abyss" a juego de culto, la narrativa emergente dentro de otra más general, embebida, y la creación de un mundo real y coherente con armas que se rompían y desgastaban, con antorchas que se terminaban apagando o imponiendo la necesidad de comer y dormir al personaje por mencionar tan solo algunos elementos. Dirigido por Doug Church, intentaron mejorar el anterior juego y crear una mejor trama y un mundo mejor y más interesante que recorrer. Para alcanzar esto contaron con el trabajo de cuatro personas dedicadas únicamente al diseño del juego, cuatro personas que no sabían nada de informática pero que si manejaban con soltura el módulo "La Tumba de los Horrores" de Dragones y Mazmorras, fuente de inspiración para el juego. Esto permitió que el juego ganara en interés al multiplicar las acciones y los elementos que podían hacer y descubrir los jugadores en cada nivel o escenario además de añadir más puzles y elementos interactivos. Todo les llevó a crear un juego demasiado ambicioso que, aunque fue distribuido también por Origin Systems, no alcanzó las cifras de venta de su predecesor, sin embargo la crítica fue unánime al calificarlo de obra maestra.

Durante el tiempo que pasaron intentando reparar y eliminar los fallos de "Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds", el equipo se encontró con una gran cantidad de tiempo libre entre sus manos y entre Warren Spector, Austin Grossman, Paul Neurath y Doug Church comenzaron a darle vueltas a una idea, recoger todo el trabajo que habían realizado para la serie "Ultima" y trasladarlo desde la fantasía a la ciencia ficción. Y de esta manera nació uno de los juegos más influyentes de la historia del videojuego, "System Shock".

"SYSTEM SHOCK" NO FUE MÁS QUE LA TRASLACIÓN DEL SISTEMA DE "ULTIMA UNDERWORLD" AL GÉNERO DE LA CIENCIA FICCIÓN.




Time Rots Everything
To make room
for the next thing.

"Ultima Underworld: The Stygian Abyss" y "Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds" no solo presentaron sistemas de juego complejos, donde el jugador debía comer, beber y reparar sus armas, además de mantener sus antorchas encendidas si quería continuar la partida, sino que asentaron una base desde donde partirían todas las grandes licencias descendientes de Looking Glass Studios y otros grandes del género como la saga "The Elder Scrolls" o los nuevos títulos de "Fallout". Y no solo dentro del género del rol, sino también de otros géneros como los denominados "walking simulator" y todos los juegos de disparos en primera persona que han incorporado a su sistema de juego profundas tramas e historias como la saga "Half-Life" y otros muchos como "Spec Ops: The Line" o la saga "Metro". "Ultima Underworld", en el año 1992, dio buena fe de como un juego de rol para ordenador podía presentar historias complejas y profundas en mundos aún más complejos y profundos donde todo parecía real y las decisiones de los jugadores influían en la trama general de la historia. Algo que necesitó de una gran cantidad de tiempo para volver a verse en la industria.

PODRÍAMOS ENCONTRAR ANALOGÍAS DE TODO TIPO ENTRE LA SAGA "FINAL FANTASY" Y CONTEXTOS SOCIALES PRESENTES Y PASADOS.




utro na Kulikovom pole.
Bubnov Aleksandr.



LA ALIMENTACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS.

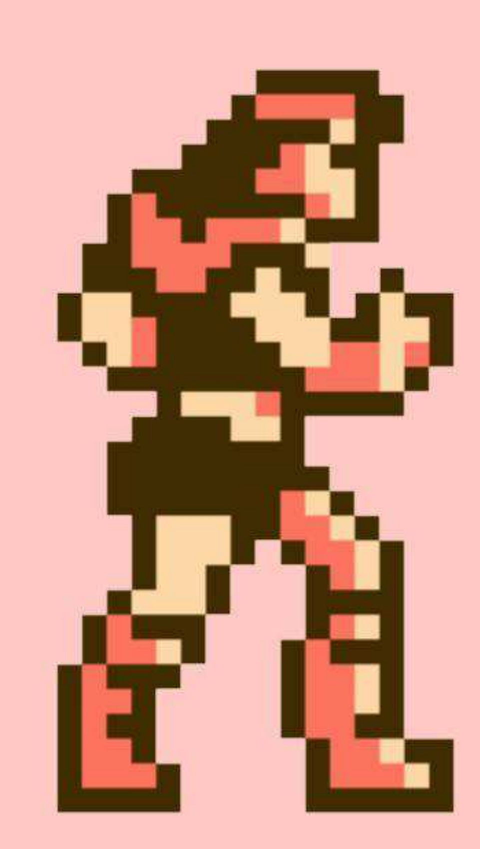








POR JÚLIA SAULEDA SURÍS.



DE TUS ALIMENTOS HARÁS MEDICINAS.

Una de las frases más famosas atribuidas a Hipocrates reza: "de tus alimentos harás medicina". Imaginemos por un momento que esta frase tuviera un sentido literal, y que la comida pudiera curarlo todo. Para alguien que juega habitualmente a videojuegos no es una idea del todo descabellada, pues la recuperación de salud mediante la ingesta de alimentos es una mecánica estandarizada desde prácticamente los inicios del medio.

Para que la partida media de cualquier videojuego tenga un mínimo de durabilidad, suele ser necesaria la inclusión de un marcador de vida que mida las veces que el jugador puede ser herido ("Hit Points" o "Health Points"). Dicho marcador puede restaurarse mediante objetos, acciones o habilidades que regeneran vida, lo que vendría a ser el equivalente a los primeros auxilios, y que son tan recurrentes como variados tanto en el tipo como en la forma de obtención y capacidad regenerativa. Teniendo en cuenta que un jugador suele estar solo y depende de sí mismo para llegar al final de cada nivel, es habitual que los regeneradores persigan la inmediatez y la funcionalidad. Ahora bien, lo curioso es que muy menudo aparecen en forma de comida. ¿Cómo han llegado los videojuegos a ponerse de acuerdo en su visión hipocrática del alimento?

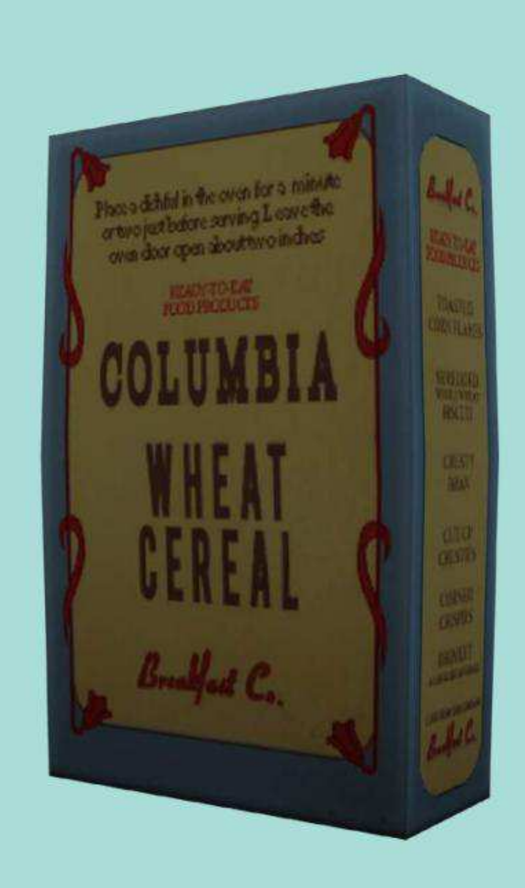
Pongámonos en la mente de los diseñadores del primer "Castlevania". En este juego de la era de 8 bits, la salud se recupera comiendo pavos asados que se encuentran escondidos tras las paredes. Esta decisión de diseño puede chocar un poco, sobre todo si la comparamos con el tono sombrío del juego, pero permitámonos por un momento especular sobre este detalle recurrente en toda la saga. Teniendo en cuenta las limitaciones del hardware de aquella época, y las dificultades para transmitir información precisa en tan poco espacio, la inclusión de este elemento cobra sentido. "Castlevania" es un juego con estética gótica en que casi todo es potencialmente hostil. ¿Cómo le haces ver al jugador que un objeto en particular tiene la capacidad de recuperar puntos de salud? Tenía que ser algo lo bastante llamativo y lo bastante inocuo como para no malinterpretar su función. La comida, al fin y al cabo, es nuestro combustible esencial. El pavo transmite un mensaje más directo y claro que, por ejemplo, un frasco de elixir que de buenas a primeras no se sabe si es veneno o jarabe para la tos. Así, mediante la intervención de algo tan cotidiano en un ambiente fantástico, se crea una especie de lenguaje basado en símbolos y en referencias culturales entre juego y jugador. Y la comida, al parecer, se ha convertido en un recurso muy popular en la industria del videojuego.

[redacted]

1. EL IMPACTO DE LA COMIDA INDUSTRIAL

En 1995 el sociólogo George Ritzer publicó su ensayo titulado La mcdonalización de la sociedad, en el que describía cómo algunos aspectos de la organización social se parecen a una cadena de comida rápida, primando la producción masiva de bienes y servicios, la normalización de la precariedad laboral, la venta de productos efímeros y de escasa calidad, el abaratamiento de los recursos y la reproducción ininterrumpida del sistema de consumo. Esto se puede extrapolar al tema que aquí nos ocupa. Si nos atenemos al carácter frenético de muchos títulos de acción, la relación entre comida rápida y la experiencia videolúdica es indiscutible. Para empezar, muchos de los alimentos con la capacidad de restaurar la vida o la energía del jugador, en la vida real tenderían a perjudicarnos la salud; alimentos como la pizza o las patatillas, pensados para ser consumidos al acto, sin esfuerzo de preparación y sin cuchillo ni tenedor. Aunque pasemos estas cosas por alto cuando jugamos, la representatividad de la comida tiene un papel muy significativo en el tono y el ritmo de esos juegos.

Un buen ejemplo de esta dinámica es "Bioshock Infinite". Este título de Irrational Games nos pone en la piel de un investigador que cumple un encargo en una ciudad flotante llamada Columbia. Dicha ciudad ha sido concebida como una utopía donde resguardar el sueño americano, con un líder fanático y supremacista. Columbia es además una ciudad de profundos contrastes sociales, de segregación racial, y en la que los privilegiados viven atontados e ignorantes de la fragilidad de su mundo de coloridas avenidas y patriotismo rancio. En este contexto, el jugador debe abrirse paso por el escenario en una espiral de acción y tiroteos. Su jugabilidad procura el ejemplo perfecto para lo que se desgrana en este artículo, y es que la salud puede recuperarse consumiendo alimentos que se encuentran desperdigados por el escenario, desde perritos calientes hasta palomitas. En cada caso el jugador recupera muy poca vida y debe gastar una buena parte de su tiempo buscando estos recursos con una insistencia que, indudablemente, contiene una parodia sobre la predominancia de estos alimentos en nuestra dieta. Pero esto no es exclusivo de "Bioshock Infinite"; en "Fallout", por ejemplo, también se parodian el consumismo y el estilo de vida moderno, basta ver los productos envasados que siguen siendo comestibles tras el apocalipsis nuclear, o la nuka-cola, su parodia de la Coca-cola. En la misma línea, "Dishonored" permite recuperar vida tanto a través de elixires como de la comida, principalmente ballena enlatada, muy acorde con su visión distópica de la revolución industrial. Hay algo en estos juegos y en su representación de la comida que va más allá de lo que decía Hipócrates; el ritmo frenético de "Bioshock Infinite" liga muy bien con la idea de comida rápida, pensada para ser consumida al momento y sin perder tiempo, pero además contiene un mensaje que se hace evidente cuando el jugador come palomitas de un cubo de la basura en un barrio de clase alta. La alimentación industrial está al servicio de un estilo de vida cada vez más ininterrumpido, y su presencia y la inmediatez de sus efectos en la mecánica de un videojuego resultan, cuanto menos, muy reveladoras.


COLUMBIA
WHEAT
CEREAL
Breakfast Co.

2. UNA APROXIMACIÓN REALISTA A LA ALIMENTACIÓN

Uno de los ejes principales del videojuego es la inmersión, la recreación de un entorno que opera según una lógica reconocible por el jugador, y de la cual éste pueda participar. En un mundo inmersivo las acciones del jugador tienen consecuencias visibles, hay un proceso de transformación, de la misma forma que el alimento interviene sobre el propio cuerpo y lo transforma. Incluso en los juegos con una visión funcionalista de la comida se procura plasmar, de forma más o menos realista, la naturaleza del acto alimentario. Un ejemplo recurrente es el de la posibilidad de engordar en juegos como "los Sims", "GTA: San Andreas" o incluso un arcade bélico como "Metal Slug". En algunos juegos encontramos marcadores de energía que condicionan la eficacia del personaje, se gastan con el paso del tiempo o al realizar acciones que requieren un cierto esfuerzo, y que hay que rellenar periódicamente con comida o fármacos. El caso de "GTA: San Andreas" es bastante particular. Este título de una saga conocida por sus índices de violencia, destaca por su acurada representación de la vida en una ciudad, en la que el protagonista puede ir a restaurantes, engordar si abusa de la comida rápida y perder peso en el gimnasio. No son acciones imprescindibles para pasarse el juego, pero añaden profundidad e inmersión a su experiencia.

Pero comer es mucho más que procurar al cuerpo los nutrientes necesarios para su funcionamiento. El comer también es un hecho social mediante el cual se consolidan vínculos, se establecen rutinas y se transmiten conocimientos de unas personas a otras. Cada sistema cultural tiene su propia gastronomía, sus preferencias, manías y prohibiciones, sus ceremonias, sus maneras en la mesa, sus indicadores de saciedad y en general su propia manera de vivir el acto alimentario. No es casualidad que juegos como los ya mencionados utilicen referencias a alimentos y marcas populares en todo el mundo, como tampoco es casualidad que Castlevania, un juego nipón, utilizara un alimento propio de la gastronomía anglosajona para conectar con los consumidores de un mercado cada vez más internacional. Detrás de estas decisiones hay una importante labor de diseño. Cuando ves el icono de un tenedor, un bocadillo o una boca abierta, sabes que tienen relación con la comida porque has aprendido a asociar esta necesidad con una serie de símbolos.

COMER ES MUCHO MÁS QUE PROCURAR AL CUERPO LOS NUTRIENTES NECESARIOS PARA SU FUNCIONAMIENTO.

Llegados a este punto, es imperativo destacar el papel de los simuladores de vida y de supervivencia. El género de los simuladores recrea de forma lo más aproximada posible las acciones que se llevan a cabo en un determinado contexto, ya sean simuladores de conducción ("Euro Truck Simulator 2"), de política ("Democracy") o de cirugía ("Surgeon Simulator"). Los simuladores de vida, en concreto, están pensados para imitar la realidad en torno a las relaciones sociales, laborales y económicas de la gente en su día a día, mientras que los simuladores de supervivencia parten del desamparo








EL ALIMENTO APARECE EN LOS VIDEOJUEGOS TANTO EN SU VERTIENTE SOCIAL COMO DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA NECESIDAD.

más absoluto y de la dificultad por cubrir las necesidades básicas en un mundo hostil e imprevisible. Para resumirlo rápidamente, si los simuladores de vida se caracterizan por la rutina, lo que define a los simuladores de supervivencia es la urgencia. En este tipo de juegos la alimentación tiene un peso crucial, y nuevamente cada uno expone su propia visión de la comida; la diferencia, en cada caso, está en el contexto y en la intención.

"Los Sims" es el título axiomático de los simuladores de vida. El jugador personaliza un personaje –un sim- y debe vivir a través de él. Si el sim no come obviamente le sobreviene la inanición y en el peor de los casos la muerte, pero alimentarse en este juego resulta extremadamente fácil. Lo importante es hacer vida social. Si el personaje come en compañía de otros sims estos entablan conversación y refuerzan sus vínculos. Si el sim aprende nuevas recetas se sentirá más realizado al cocinar. El sim come para aplacar el hambre, pero para crecer como personaje debe conocer la frustración de quemar la comida, debe lavar los platos, hacer la compra, mantener unos niveles de higiene en su cocina, organizar cenas para amistades o compañeros de trabajo; debe experimentar, en definitiva, todas las dimensiones del alimento como hecho social.

En paralelo, juegos de supervivencia como "DayZ" plantean el acto alimentario desde el punto de vista de la necesidad. La reciente popularidad de los ambientes post-apocalípticos ha propiciado la aparición de muchas obras de esta índole, todas con el mismo eje temático: la civilización se ha desmoronado, ya no hay ciudades, tecnología operativa ni vínculos sociales. No hay familia, ni amigos ni vecinos ni comunidad, sólo enemigos y peligros a los cuales hay que sumar el hambre y la deshidratación. El objetivo en "DayZ" no es perfeccionar la habilidad de cocina; es no morir de hambre. Si en "Los Sims" el comer era más un medio para la autorrealización que un fin en sí, en "DayZ" es el objetivo primordial, la recompensa al esfuerzo de haber buscado provisiones. A través de estas experiencias, se satisface una suerte de curiosidad romántica por las formas más primitivas de supervivencia, descontextualizándonos de nuestros entornos seguros. De hecho, "DayZ" pone cierto énfasis en la dualidad entre civilización y naturaleza, porque el alimento proviene tanto de las conservas que uno puede encontrar saqueando pueblos como de la caza. Otro ejemplo, cuyo título además resulta muy elocuente, es "Don't starve" (no mueras de hambre). "Don't Starve" tiene un estilo y estética más fantasiosos que "DayZ" (si obviamos a los zombies del segundo), pero parte de las mismas bases que cualquier simulador de supervivencia estándar: hay que comer, hay un medidor de vida y otro de energía, no se tiene referencia de lo que es comestible, la comida se pudre, el entorno es peligroso, y en un principio no

SI SUMÁRAMOS TODAS LAS TRADICIONES CULINARIAS DE TODOS LOS PAÍSES, NOS FALTARÍAN VIDAS PARA PROBAR TODOS Y CADA UNO DE LOS PLATOS RESULTANTES.

tenemos más que nuestras manos y lo que nos brinda el entorno para salir adelante. Aunque algo a destacar de "Don't Starve" es que, si bien la subsistencia es rudimentaria al principio, se va sofisticando gracias a su sistema de progresión (ya no comemos zanahorias silvestres crudas, sino que las cultivamos y cocinamos, y al caer el invierno podemos alejarnos de la hoguera gracias a los abrigos de piel de búfalo). Volviendo a ese interés por el primitivismo de los juegos de supervivencia, "Don't Starve" es casi un repaso interactivo por la forma en que se cree que evolucionan las civilizaciones: de cazadores-recolectores a agricultores y ganaderos.

3. LA PARADOJA DEL OMNÍVORO

Si sumáramos todas las tradiciones culinarias de todos los países y culturas del mundo, nos faltarían vidas para probar todos y cada uno de los platos resultantes. Sin embargo, esos mismos sistemas gastronómicos por separado no nos parecerían especialmente variados. Aunque seamos omnívoros, los seres humanos también somos escrupulosos, lo que se traduce en un constante pulso entre la neofobia –la resistencia a la novedad- y la neofilia –la atracción por lo desconocido (Fischler, 1993). Sirven de ejemplo los juegos citados hasta ahora. En "Don't Starve" no tienes ni idea de los efectos de algunos alimentos, pero el hambre te empuja a menudo a ampliar los límites de lo comestible. Pero incorporar un alimento a nuestra dieta muchas veces no significa sólo tener otra opción más en el menú, sino que también implica adaptar las propiedades de ese alimento a un imaginario colectivo. Cuando un feligrés católico toma la hostia está consumiendo el cuerpo de Jesús y en última instancia el de toda la cristiandad, mientras que un judío o un agnóstico en su lugar estarían simplemente comiendo pan. En la antigua Roma los aristócratas sólo comían carne de animales de granja porque para ellos la cría en cautividad era un signo de civilización, al contrario que la nobleza medieval, cuyo gusto por los animales de caza venía de su condición de personas libres, no atadas a ningún señor y por lo tanto más cerca de Dios. Incluso quienes practican





o han practicado el canibalismo a lo largo de la historia no lo han hecho tanto el valor nutritivo de esa carne como para honrar a los muertos o para adquirir las habilidades de sus enemigos caídos. A esto se le llama principio de incorporación, es decir, la adquisición de las propiedades simbólicas de un alimento. Y si hay un juego que encaja perfectamente en esta categoría, ese es "Metal Gear Solid 3: Snake Eater".

En este título, tercera entrega de la saga de culto de Hideo Kojima, la comida toma una consideración especial. Somos Nacked Snake, un espía del gobierno norteamericano en una misión de infiltración en la jungla soviética. Armados con poco más que un cuchillo y una pistola, dependemos de nuestro entorno para sobrevivir, y debemos procurarnos alimento entre las reservas enemigas pero también en la naturaleza. La barra de energía se regenera comiendo, y tenerla a cero implica perder reflejos, reducir la puntería y ser un blanco más fácil. Aunque el apartado alimentario de este juego es secundario, sorprenden la filosofía y simbolismo con que está planteado. Snake se comunica con su base por códec, y a parte de los comentarios pertinentes sobre la misión, también se preocupa por la comida. Cada vez que prueba un alimento nuevo hace apreciaciones sobre su sabor que van desde la aprobación hasta la más absoluta repugnancia. El animal de caza más abundante del juego son las serpientes. El juego se llama "devorador de serpientes", el nombre en clave del protagonista es Snake, y los miembros del escuadrón enemigo son los Cobras. Como las serpientes, Snake es un oponente implacable, silencioso y eficiente. A medida que avanza la partida, Snake afirma estar adquiriendo gusto por la carne de serpiente. Así, el carácter alimentario de "MGS3:

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER NOS PLANTEA UN MUY BUEN EJEMPLO DE INCORPORACIÓN.

Snake Eater" nos plantea un muy buen ejemplo del principio de incorporación. Cuando Snake se come una serpiente está consumiendo simbólicamente las habilidades y la personalidad que lo definen como soldado y como persona.

4. TABÚS Y REPUGNANCIAS

La mayoría de nosotros somos más selectivos que Snake a la hora de comer. Todos tenemos nuestras manías particulares, pero es muy probable que coincidamos en el rechazo hacia cosas como el perro cocido. Eso es porque nuestro sistema alimentario comprende ciertas repugnancias compartidas por casi todos sus integrantes

UN VIDEOJUEGO PUEDE HACER QUE NOS RECREEMOS EN LA EXPERIENCIA DE COMER ALIMENTOS ESTIGMATIZADOS O PROHIBIDOS.

(lo cual no implica que no nos aventuremos a probar alimentos de otras gastronomías).

A menudo se habla de los videojuegos como un medio para emular experiencias censurables o prohibidas, desde pequeñas infracciones hasta las más reprobables atrocidades, generando torrentes de polémica en los medios y entre los propios consumidores, y avivando el debate sobre los límites de la violencia recreativa. Los videojuegos permiten al usuario cometer toda clase de delitos y quedar impune por su carácter ficticio, como pasa, por ejemplo, con la libertad de atropellar transeúntes en "Grand Theft Auto". No son pocos los que protestan por la exposición al público a esta clase de contenido, y es que probablemente nunca en la historia del ocio se había podido fantasear con la violación de los tabús de forma tan explícita como en la era de los videojuegos.

Volviendo a la comida, un videojuego puede hacer que nos recreemos en la experiencia de comer alimentos estigmatizados o prohibidos, así como platos que están fuera de nuestras posibilidades por ser demasiado caros o por ser directamente fantásticos. La categoría de repugnancia conlleva aquí una fuerte carga negativa y genera estados mentales diferentes a los de los alimentos culturalmente aceptados. Veamos, por ejemplo, el mundo de "Fallout". En este escenario hostil y decadente no hay hamburgueserías ni cubos de palomitas en los contenedores, pero sí hay, en cambio, carne de cucaracha radioactiva, de rata, de reptil, de perro y, a partir de su tercera entrega, carne humana. Pero "Fallout 3" no es el único juego que se atreve con el canibalismo. Una de las actualizaciones de "DayZ" incorpora una mecánica de canibalismo bastante sofisticada como forma de alimentación: puedes abatir a otro jugador, cortar filetes de su carne y asarla al fuego para su consumición. La principal diferencia entre el canibalismo en "DayZ" o en "Fallout 3" es que en el primero no tiene ninguna consecuencia, porque son los mismos jugadores quienes miden sus accio-


Nuka
Cola




nes, mientras que "Fallout" siempre tiende a penalizar de alguna forma al jugador por el acto de comer carne humana. Aunque el juego ofrece la habilidad de recuperar salud comiendo carne humana, el canibalismo conlleva puntos de karma negativo, o la desaprobación de otros personajes. Y es que muchos juegos incorporan, a su manera, sistemas morales que juzgan las acciones del jugador. No deja de ser curioso cómo en un medio con la reputación de dar rienda suelta a las fantasías más retorcidas del usuario, todavía existe una suerte de consciencia que conduce al jugador por la senda de lo moralmente aceptable. En "I Am Alive", otro juego de corte post-apocalíptico, se condecora al jugador que se ha resistido a probar la carne humana. Incluso en "Red Dead Redeption" se compensa al jugador que ha rescatado a un hombre a punto de ser devorado por otro.

Parafraseando a la antropóloga Mary Douglas (1995), los tabús alimenticios están entrelazados en el orden según el cual estructuramos nuestra experiencia de la vida. Aunque a veces parezcan arbitrarios, responden a una serie de valores y formas de entender el mundo. En su caso, los sistemas morales de los videojuegos están ahí como recordatorio de unos preceptos éticos que podríamos olvidar si nos dejamos llevar por la fantasía de comernos un miembro de nuestra especie.

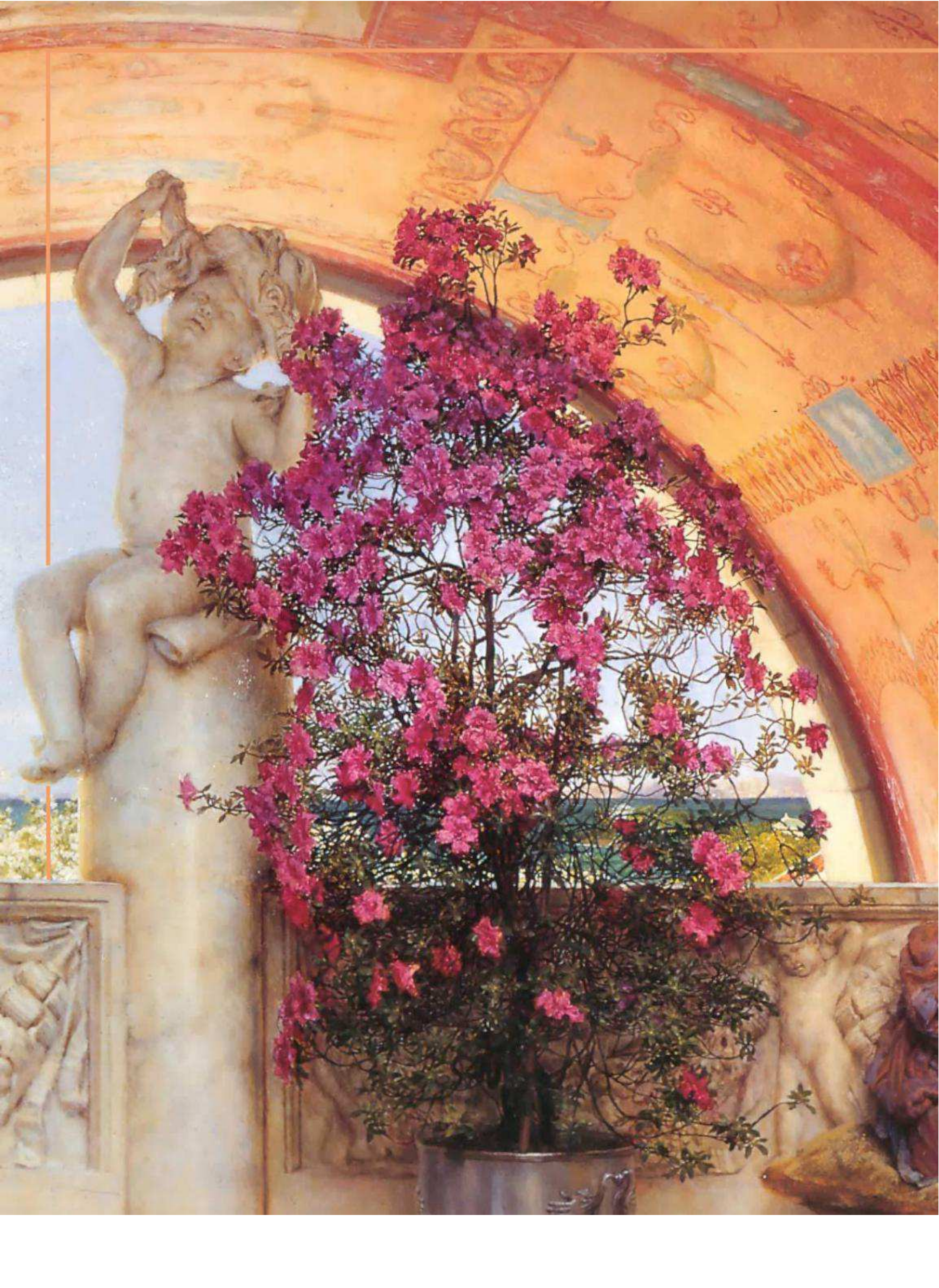
5. CONCLUSIÓN.

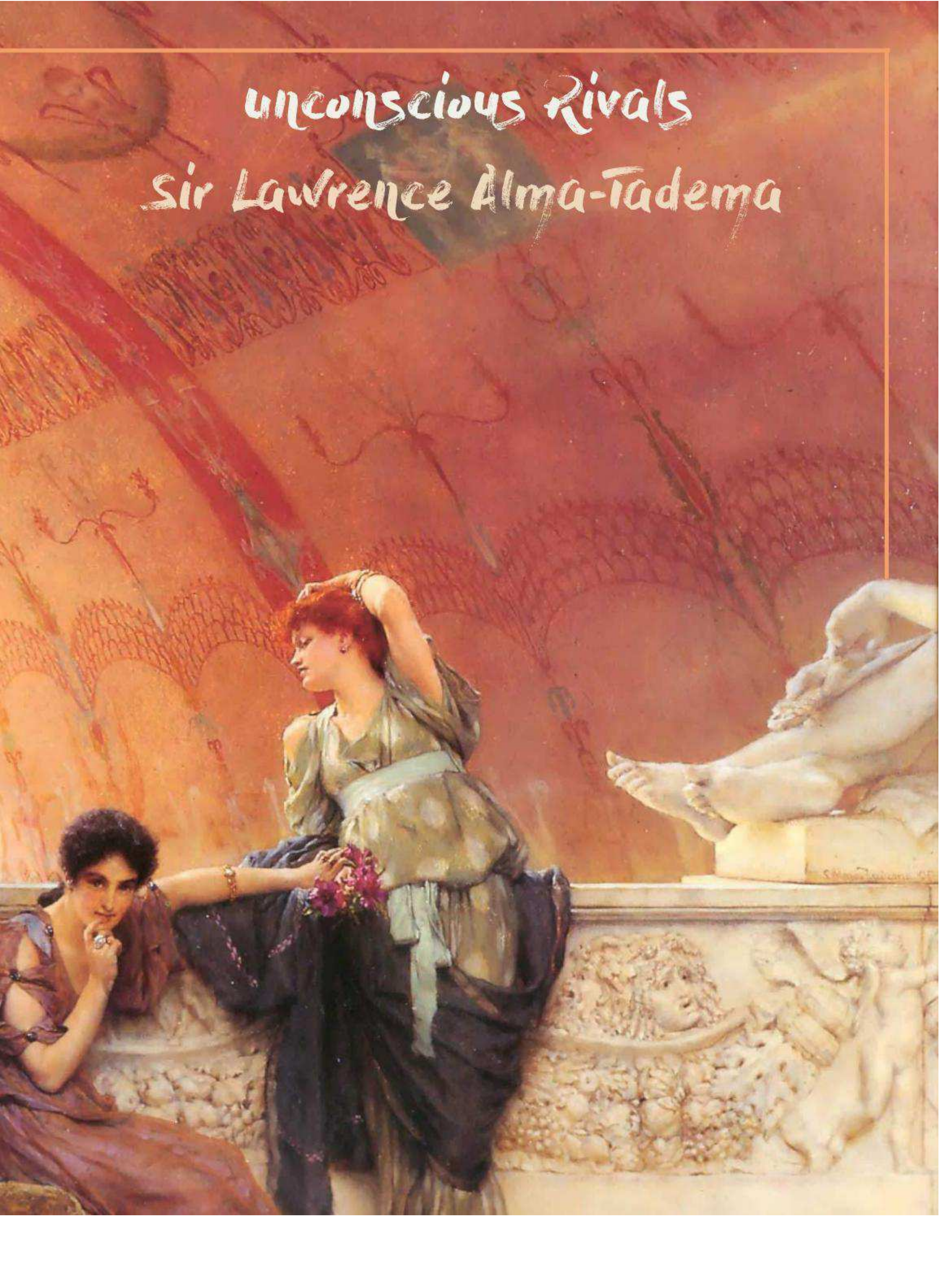
Como se ha podido apreciar en estos apartados, la comida, además de tener valor energético, opera como una especie de tejido social. De la misma forma, los videojuegos son ejercicios de reconstrucción de nuestros valores, esquemas mentales y concepciones del mundo, la historia y la diferencia, ya sea con fines recreativos, artísticos, divulgativos o terapéuticos. Pensemos por ejemplo en la forma en que juegos como "Minecraft", "Dayz" o "Don't starve" idealizan la autosuficiencia. En estos juegos pasamos miedo, euforia, tenemos momentos de frenesí y de contemplación, de incertidumbre y de poder. Y en esta amalgama de sensaciones y experiencias, estamos recibiendo un mensaje: que seamos conscientes de cuán dependientes somos de la alimentación industrial, y de lo difícil que nos sería alimentarnos si de golpe y porrazo se anulara esta sistema y perdiéramos nuestros puntos de referencia. Si el videojuego es un medio de expresión que traslada nuestra visión del mundo a una experiencia virtual interactiva, entonces su enfoque de cosas como la comida siempre será interpretativo, indicador de unos esquemas culturales de pensar, actuar y sentir. Si, como dice Frederic Duhart (2004, 32), "investigar la comida es trabajar en el corazón de la civilización", investigar los videojuegos es trabajar en la exégesis de esa civilización.

6. BIBLIOGRAFÍA.

- Douglas, M. Las estructuras de lo culinario, en Contreras, J. (Ed.): "Alimentación y cultura. Necesidades, gustos y costumbres". Barcelona, Edicions UB, pp. 171-197; 1995.
- Duhart, F. Consideraciones transcontinentales sobre identidad cultural alimentaria, en Sincronia, pp. 32; 2004.
- Fischler, C. La 'macdonalización' de las costumbres, en Flandrin, J.L. i Montari, M.: Historia de la alimentación. Guijón, Trea, pp. 1043-1066; 1993.
- Fischler, C. El (H)omnívoro. El gusto, la cocina y el cuerpo. Barcelona, Anagrama; 2003.

FIN.




unconscious Rivals
Sir Lawrence Alma-Tadema

¿QUÉ HACES?

ENTONCES, ALGUIEN DIJO "¿QUÉ HACES?" Y SE CREÓ EL MUNDO.

POR CRISTINA PÉREZ

Las buenas historias empiezan con el clásico "Érase una vez". Pero hoy estamos hablando de rol, que es, en mi opinión, un cuento viviente. Un relato que cobra vida y necesita que los lectores la alimenten con sus propias acciones y decisiones. Por eso, toda partida que se precie, empieza con la misma pregunta: "¿Qué haces?"

INTERLUDIO.



Gracias a esa cuestión, lanzada normalmente por el master - conocido en el mundo del rol como la figura malvada y descarnada que perdona la vida de sus jugadores si ese día se ha despertado de buen humor y ha tenido un desayuno ligero - , los mecanismos de la imaginación de los jugadores se activan de manera obligada. "¿Que qué hago? Yo qué sé, tío", es lo que se suele responder si eres una novata como yo, mientras echas manos del manual más cercano y tiras un par de vasos.

El proceso natural de una partida clásica de rol suele componerse por escenas como la que se detallará a continuación. La magia y lo épico están servidos de la mano de unas mentes ágiles y hábiles que harán las delicias de cualquier amante del género fantástico:

"Venga, tienes dos goblins apuntándote con un arco y hay otro que se acerca con un mazo", sigue diciendo el master. "¿Tengo el hechizo ese de área?". "No, lo agotaste en la habitación anterior". "... Paso turno."

"UNEPIC" NOS TRANSPORTA AL ROL DE LÁPIZ Y PAPEL MÁS GENUINO.

No es por falta de imaginación, que conste. Lo que sucede es que la mayor parte del tiempo en el que el master está hablando, hay una ligera tendencia por parte de los usuarios a consultar mensajes en el móvil, preguntar qué van a cenar esa noche y rebuscar patatas fritas en una bolsa que está ya claramente vacía.

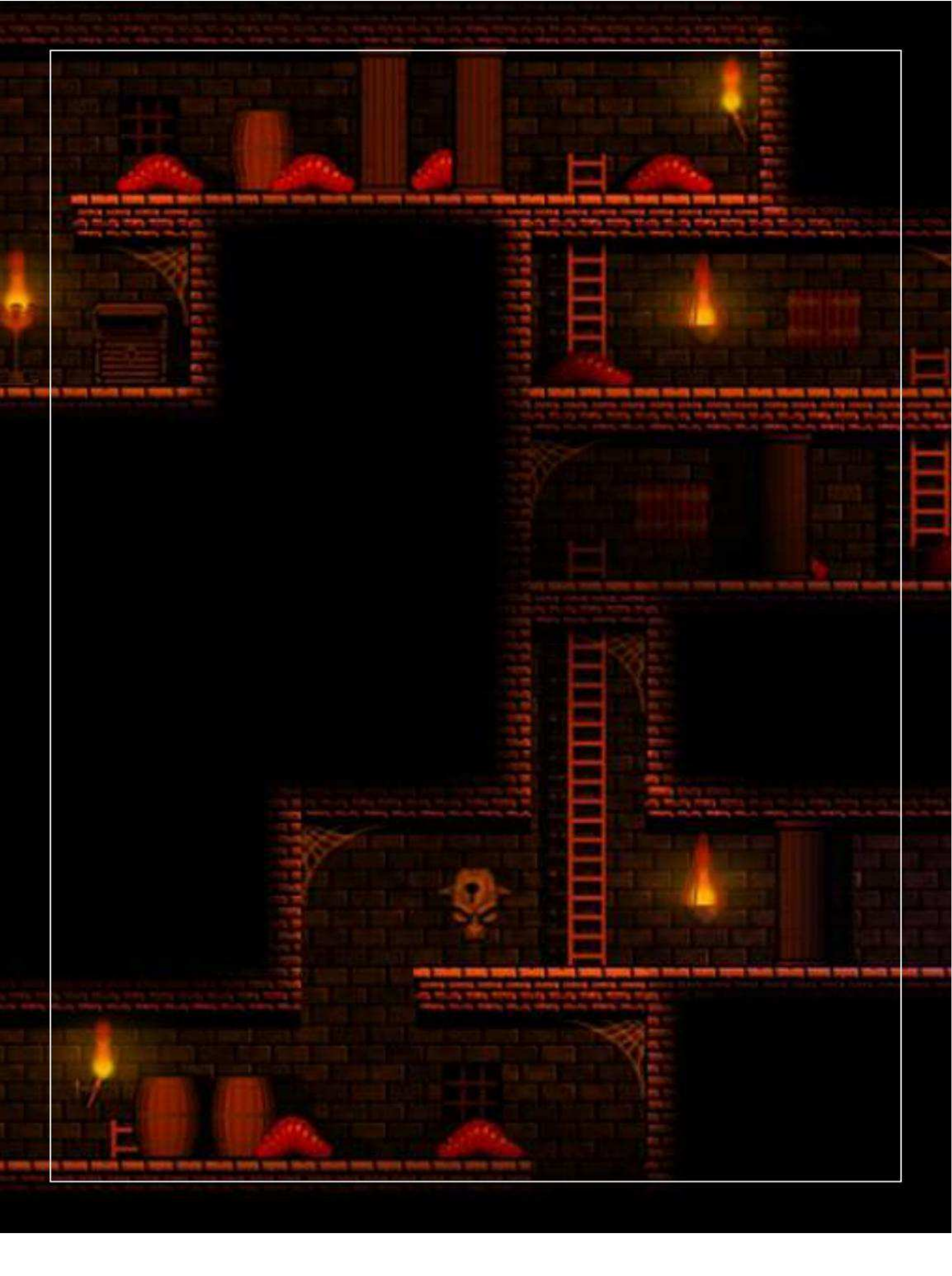
Cuando empecé mi partida en "UnEpic" (Francisco Téllez de Meneses, 2011), nos vi a mis amigos y a mí jugando a rol. Claro, yo con un poco más de barba, pero bueno, es el diseño que tienen los personajes. Procuro afeitarme todos los días. La cuestión es que el juego de Francisco Téllez de Meneses se ríe de esa experiencia clásica que consiste en jugar a rol, con la excusa que da un juego de plataformas. Eso es un punto muy positivo porque consigue que los jugadores se sientan identificados con la escena de los protagonistas del título.

Además, es especialmente interesante el juego de "UnEpic" porque el protagonista, Dani, puede ser cualquiera de nosotros. Al contrario de lo que sucede en juegos como The Witcher 3: Wild Hunt (CD Projekt RED, 2015), donde encarnamos a Geralt y nos dejamos llevar, los que hemos leído las novelas de Sapkowski, por el brujo que conocemos, en "UnEpic" simplemente eres un tipo que estaba jugando a rol con sus amigos y tuvo la mala suerte de ir al baño en el momento equivocado. Le puede pasar a cualquiera.

Un protagonista irreverente como Dani es lo que ayuda a que el juego de De Meneses se pueda reír de sí mismo. Los tópicos típicos, como se suelen denominar, quedan parodiados con gran maestría para los que somos admiradores de este tipo de juegos. "La partida va a empezar, o vais ahora al baño o...", es la natural amenaza del master, ese ser diabólico que mencionábamos antes. Gracias a estos detalles, "UnEpic" consigue transmitir esa familiaridad que se podía esperar de un juego de rol.

"UnEpic" juega también con la propia aleatoriedad que sufrimos los personajes de una partida. Estamos a merced de un dado de 20 caras y del conocimiento que tengamos de las normas que vienen en los manuales – son esas cosas con muchas letras y algún que otro dibujo que no lee nadie, sólo el master. Son, por decirlo de alguna manera, los libros de instrucciones de cuando compras una lavadora nueva.

Esta sensación de estar atrapado en lo que los dados quieran hacer contigo y en las capacidades de tu personaje, se transforma en mecánica en el juego de "UnEpic". No sa-



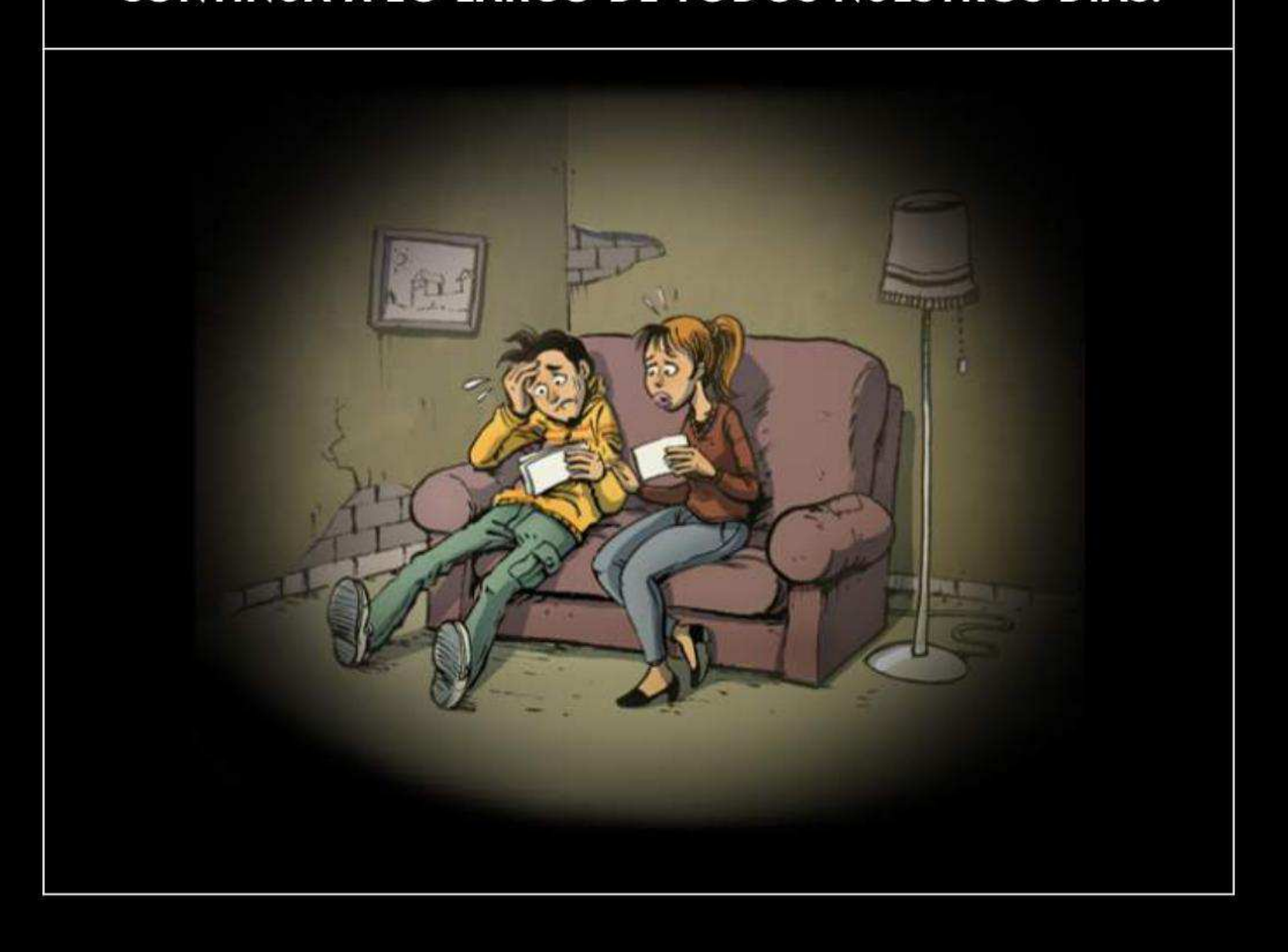
bes qué te vas a encontrar en la habitación siguiente, y lo único que puedes hacer es valerte por ti mismo. Esta vez, no puedes esperar que la Ley de la Improbabilidad, descrita por Adam Douglas en La Guía del Autoestopista Galáctico, actúe para transformar a tus enemigos en una maceta de petunias y en una ballena. No suele suceder así. En la mayoría de los casos.

El rol, al fin y al cabo, es el ejemplo de juego en el que tienes que aprender a arreglártelas sólo o aprovechándote de ese personaje que parece fuerte y poderoso y cuya espalda puede ser un bonito refugio para detener golpes y flechas. Las únicas cartas que puedes utilizar a tu favor son las que te permiten elegir el personaje que quieres llevar. Al final, es como la vida misma, con la diferencia de que en el mundo real no puedes elegir ir al trabajo con una ballesta cargada.

Retomando el principio de este artículo, la pregunta "¿Qué haces?" es la misma que nos hacemos continuamente en el día a día. El rol, de alguna manera, ayuda a que te pongas en situaciones que, a pesar de su tinte fantástico, te ayudan a recapacitar sobre qué pasos dar y cuáles no.

Por otro lado, "UnEpic" me recordó ligeramente a cómo otro autor de literatura fantástica, que dudo que conozcáis y que se llama Terry Pratchett, se ríe de la propia epi-

LA PREGUNTA ¿QUÉ HACES? SE REPITE DE MANERA CONTÍNUA A LO LARGO DE TODOS NUESTROS DÍAS.



cidad de este género. ¿Qué más da que el protagonista de un libro sea un mago cobarde que sólo tiene la capacidad de realizar un hechizo y, ni siquiera, es plenamente consciente de ello? ¿Resta eso entretenimiento, final último de todo producto de entretenimiento o cultural? Con total sinceridad, pienso que si "UnEpic" hubiera intentado emplear una forma similar a la de Tyranny (Obsidian, 2016) o Pilars of Eternity (Obsidian, 2014), habría sido una mala copia del segundo. Para mí, el detalle que convierte a "UnEpic" en único, es el hecho de que sepa reírse del género en el que se enmarca, sin restarle diversión al producto.

Soy una gran amante del humor absurdo llevado a la literatura o a los videojuegos, y es por eso que "UnEpic" me resultó ese pisotón al freno. Un "eh, podemos reírnos de esto también, no pasa nada". De hecho, como decía, consiguen que resulten conocidas tanto las situaciones como las historias que aparecen en el juego.

Después de haberme leído Las Crónicas de Dragonlance así como Las Leyendas de Dragonlance, he decidido que tanto en los videojuegos como en las partidas de rol, los personajes son los que dan vida a la historia. El argumento tanto da, lo importante es hacer que los jugadores se sientan cómodos "llevando" a ese personaje que quieren ser. Da igual que sea un Geralt de Rivia, un Dani de "UnEpic" o Raistlin de Dragonlance: lo crucial reside en que disfruten de la historia metiéndose en su personaje. Así mismo, poco importa si el personaje en cuestión es un estereotipo, peca de maniqueísta o si tiene la complejidad de una zapatilla de esparto. El rol, como dije, es una historia viviente: lo importante es que los jugadores se sientan igual de vivos.

Y, recordad: nunca os levantéis para ir al baño durante una partida de rol.

RECORDAD, NUNCA OS LEVANTÉIS PARA IR AL BAÑO DURANTE UNA PARTIDA DE ROL.

PRESURA XXII



ROL Y



VIDEOJUEGOS


La balsa de
Theodore


la Medusa

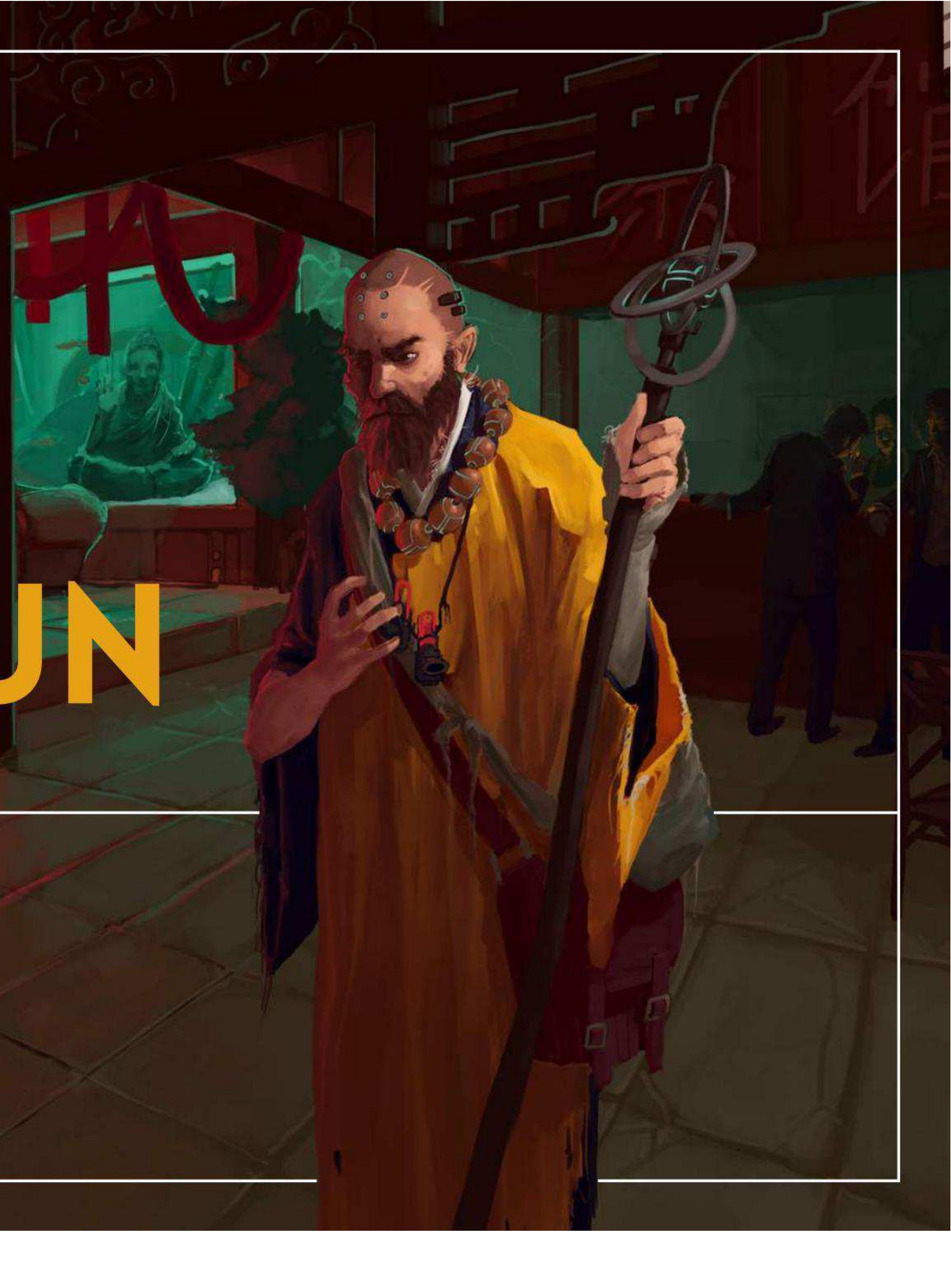
Por Jorge Lafarga.

VIGILIA Y SUEÑO EN SHADOWRU

UN ACERCAMIENTO A LA NATURALEZA ELUSIVA DE LA MENTE.

Son muchas las formas que puede adoptar un videojuego de rol. Aunque en sus orígenes, los gurús de Enix quisieran trasladar la emoción del rol de mesa medieval a los mandos de una consola, la versatilidad del género permite una enorme amalgama de mundos y lugares comunes que la literatura ha explorado con resultados fascinantes.

Para los más puristas, esta adaptación de la mesa a la pantalla suele considerarse traidora, de la misma forma que la eterna cantinela del «es mucho mejor el libro», impide disfrutar de la magia del cine a los asiduos de las novelas. Sea como fuere, los videojuegos tienen la virtud de conjugar en una misma obra varias disciplinas artísticas y culturales, dotándoles de una interactividad inusual para el resto de expresiones. Este crisol, mil veces mentado, tiene una relevancia especialmente importante para uno de los temas capitales de la filosofía y, por qué no decirlo, del pensamiento y la ciencia contemporánea: el problema de la identidad mental. ¿Se puede definir la


UN

¿EN QUÉ CONSISTE AQUELLO QUE CONSIDERAMOS MENTAL? ¿TIENEN RASGOS EN COMÚN TODAS AQUELLAS COSAS A LAS QUE ENDOSAMOS EL ADJETIVO?

mente y sus características? ¿En qué consiste aquello que consideramos mental? ¿Tienen rasgos en común todas aquellas cosas a las que endosamos el adjetivo de marras?

Como tantas otras cosas que el ser humano se ha dedicado a repensar hasta el hartazgo -dejando un buen número de cadáveres académicos por el camino-, la solidez de esta cuestión sigue siendo materia de especulación y aceptación tácita. Aunque los científicos siguen a su rollo -y bien que hacen- aceptando que la mente es algo concreto y perfectamente analizable, la cultura y sus muchas expresiones son un reflejo esclarecedor de lo extraño, complejo y difuso que sigue siendo este tema para el lenguaje cotidiano y la investigación filosófica.

La saga «Shadowrun», siguiendo la vertiente rolera «cyberpunk» más clásica, juega con este problema de un modo sobradamente conocido para sus parroquianos. En un futuro eternamente cercano, cuajado de ciencia y magia ad hoc, la cuestión del yo y la naturaleza de lo mental se pone en tela de juicio a base de tópicos, no por ello menos interesantes: hay algo, inasible e inespecífico, que se va horadando a medida que un individuo sustituye partes de su cuerpo por otras artificiales. Para complicar aún más la ecuación, no es necesario que se dé dicha transformación, ya que cualquier persona es susceptible de perder su autoconciencia si cae bajo el influjo de los chips simuladores, una droga de diseño puramente tecnológica, que permite a sus usuarios escapar de la realidad para encarnar vidas más amables o emocionantes a través de su mente. Mientras que el primer caso tiene el muro de la esencia, un concepto ambiguo que hace referencia en términos jugables a la barrera última que separa la identidad de la máquina, el segundo solo se percibe de forma indirecta, aunque sus efectos se ponen en escena con toda la crudeza imaginable.

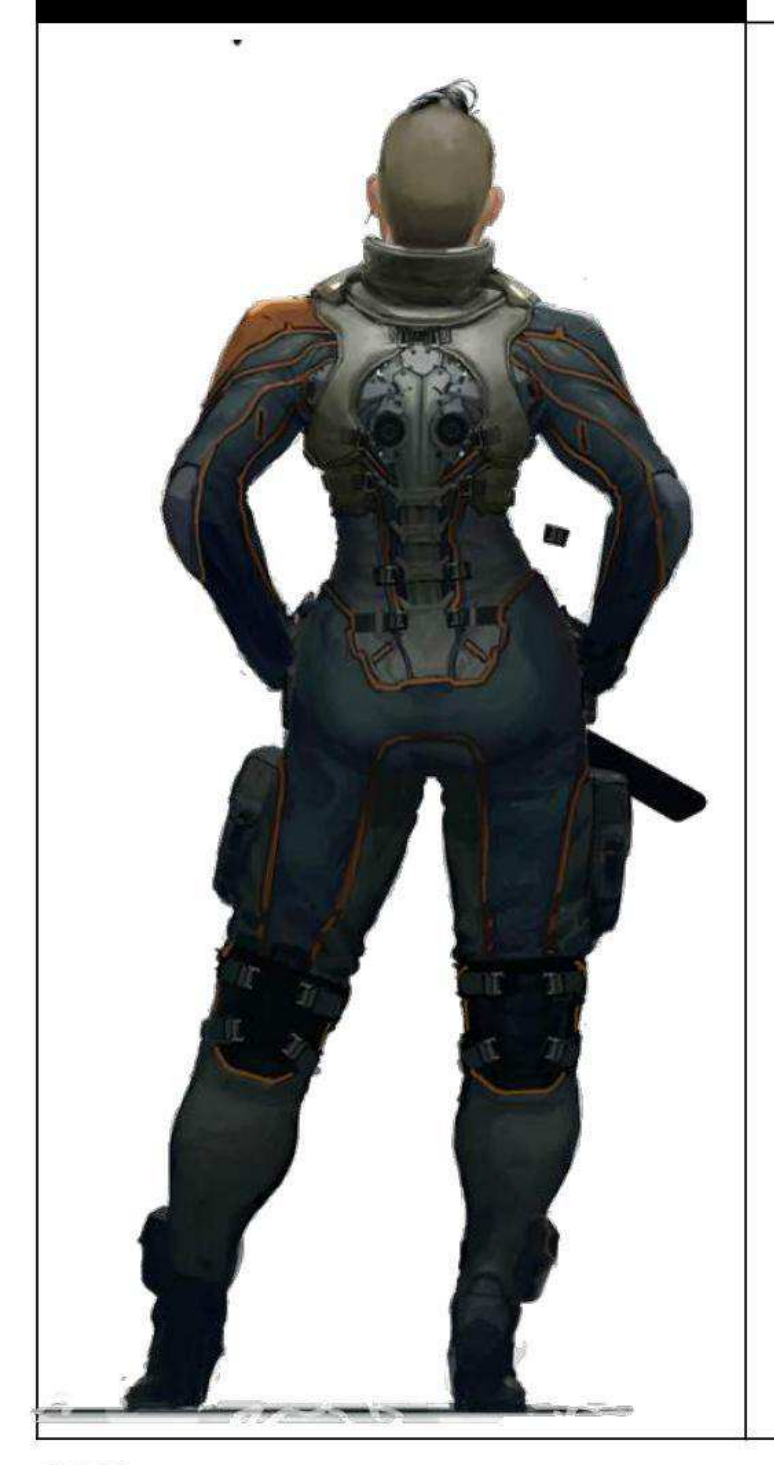
Lo que «Shadowrun» y el resto de la ciencia ficción rolera ejemplifica con estos mecanismos narrativos no es otra cosa que tres de las corrientes más importantes en esto del embrollo de la identidad mental: o bien somos lo que pensamos, o bien somos aquello con lo que pensamos; o quizá nada tenga que ver el pensamiento y tan solo seamos aquello que hacemos. Puede parecer que el compromiso del juego, al poner la barrera de la esencia, se decante por afirmar que somos aquello con lo que pensamos -ya sea nuestro cerebro, o más genéricamente, «nuestro cuerpo»-, pero al añadir el problema de los «simchips», la frontera se desdibuja por completo y la identidad mental vuelve a escaparse a ese refugio nebuloso del pensamiento, que parece pervivir de un modo fantasmal con independencia de la materia que lo sostiene. Añadamos, para rizar aún más el rizo, que


花店

CUANDO CREAMOS UN PERSONAJE EN “SHADOWRUN” PODEMOS CAMBIAR PARTES DE SU CUERPO POR OTRAS MECÁNICAS.

cualquier persona que pretenda escapar de la pérdida de identidad debe hacerlo, necesariamente, llevando a cabo determinadas acciones. En cuanto la libertad de la ficción o el discurso se pone en funcionamiento, el carácter sinuoso del yo se hace evidente.

1. MATERIALISMO DE LA IDENTIDAD: EL CUERPO MANDA, AUNQUE TENGA TORNILLOS.

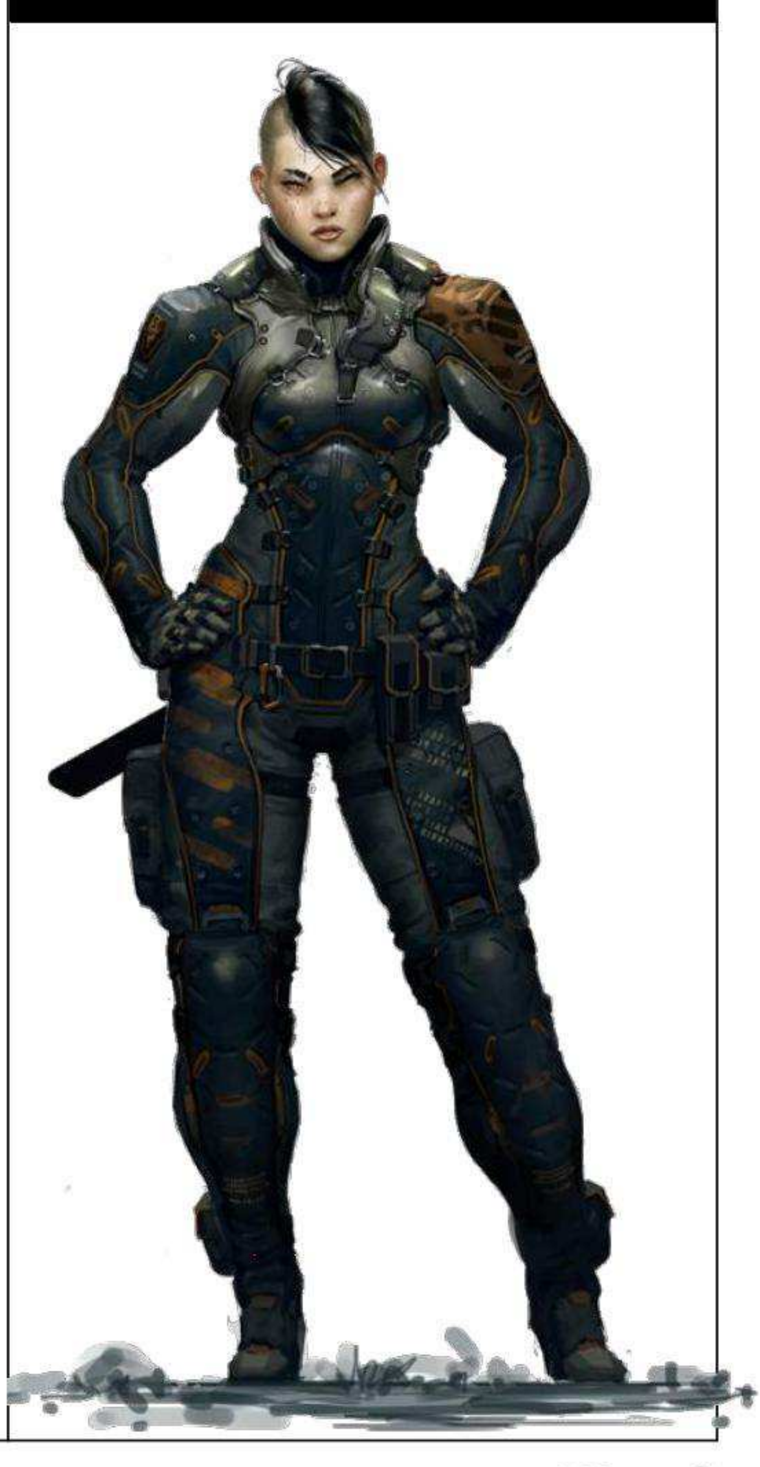


Cuando creamos un personaje para «Shadowrun», tenemos la posibilidad de mejorar o intercambiar partes de su cuerpo por otras mecánicas. Cada vez que lo hagamos, el contador de esencia que delimita la identidad irá descendiendo. Como cabía esperar, dicha cifra no puede, jamás, llegar a cero. Cualquier persona que abuse de las mejoras artificiales irá transformándose en una especie de entidad apática que difícilmente puede describirse como un ser humano. Lo que define en este caso la identidad de nuestro corredor de sombras no es otra cosa que su cuerpo. De algún modo, su yo descansa en aquello que permite su pensamiento. Para nosotros, que hemos crecido en una sociedad en la que la ciencia es entendida como el conocimiento obtenido a través del análisis de hechos que justifican hipótesis, y cuyo proceder se ha contagiado a todos los rincones concebibles, resulta de lo más normal poner al mismo nivel el cerebro y la mente. No tiene nada de particular que cotidianamente asociemos todo lo mental con el órgano tranquilamente alojado en nuestra mollera. Tanto es así, que hasta el lenguaje común tiene expresiones verbales y no verbales que aluden a la cabeza para referirse a la inteligencia o falta de ella. La fuerza del materialismo viene precisamente de esa corroboración científica que ya se ha trasladado al acervo de la culturilla popular. Su fuerza es tal, a todos los niveles, que hasta el más impertérrito dualista será incapaz de negar la relación inequívoca que existe entre el cerebro y los pensamientos.

La idea de que nuestra identidad depende esencialmente de la mente es muy intuitiva: parece muy claro que ser conscientes de lo que nos rodea y formular pensamientos al respecto -¡incluso pensamientos sobre esos mismos pensamientos!- es parte fundamental de lo que somos. Sin embargo, a pesar de que también parece muy claro que el cerebro y nuestro cuerpo sostienen ese pensamiento, no lo es tanto que forme parte esencial de todo lo que entendemos por mental, y es aquí, en los extremos, donde las hipótesis materialistas empiezan a vislumbrar problemas; el propio juego debe limitarse a mostrar los efectos de un abuso de la cibernética con una apatía que equipara seres humanos y máquinas. A pesar de que una persona se muestre sumamente apática o fría, no podemos decir con seguridad que haya dejado de estar viva o que haya dejado de tener pensamientos; o lo que es lo mismo, que sea difícil reconocer a un ser humano por su comportamiento, no significa que no lo sea, cuestión que el conductismo tendrá que tratar de sortear.

Por lo que se refiere al materialismo, no es casualidad que incluso a nivel intuitivo sea tan complicado identificar cuerpo y mente hasta sus últimas consecuencias; la ficción de «Shadowrun», de hecho, se da de bruces con las típicas objeciones a las hipótesis materialistas y conductuales: algunas conductas y propiedades de la mente se resisten a ser verificadas empíricamente . Pongamos por caso que nuestro protagonista es un reputadísimo científico con un conocimiento absoluto sobre neurofisiología. Digamos también que desde el mismo momento en el que nació, antes incluso de que pudiera empezar a distinguir colores, se le injertó un modificador de la visión a distancia con un error: podía ver con mayor claridad que los demás, pero percibía los colores de un modo distinto al habitual. ¿Qué pasaría si al crecer, se le quitara ese injerto y de pronto, empezase a percibir los colores de modo distinto? Aunque tuviese un conocimiento absoluto sobre neurofisiología, ¿en qué lugar quedaría exactamente este nuevo contenido mental?

LA IDEA DE QUE NUESTRA IDENTIDAD DEPENDE DE LA MENTE ES MUY INTUITIVA.



Este argumento, aunque muy criticable, ilustra muy bien las reticencias básicas al materialismo de la identidad. Dicho de otra forma: por muchos brazos de hierro, cableado cerebral o entradas «jack» que nuestro corredor de sombras se aplique, no parece plausible que nadie pueda acusarle de no tener ese rincón privado (y privilegiado) de pensamientos, y por extensión, que haya dejado de estar vivo en un sentido amplio, aunque esos cambios le hayan convertido en un muermo con sangre de horchata.

Como decía, «Shadowrun» no se limita a exponer el problema con la cibernética, tenemos ciudades repletas de yonquis de BTL -acrónimo de los chips de simulación: «Better Than Life»-, que en los casos más severos pierden toda noción del yo a pesar de seguir manteniendo su cuerpo prácticamente intacto. Un drogadicto de los BTL desgasta su identidad a base de simular que vive otras. Por culpa de una actividad puramente mental y privada, su propio pensamiento se trastoca de forma radical. En filosofía, las corrientes que delimitan el pensamiento como algo independiente del cuerpo tienen su fuerza en lo que hace a los chips de BTL tan peligrosos: cada persona parece tener un acceso privilegiado a sus propias ideas, hasta el punto de que si se afana en ello, puede dudar de absolutamente todo lo que no forme parte de esta clase de contenido mental. Descartes lo fundó, casi sin querer, al descubrir la «autoridad de la primera persona»:

"Pues si yo digo que veo o que marcho, e infiero de aquí que soy; si me refiero a la acción cumplida con mis ojos o con mis piernas, esta conclusión no es de tal modo infalible (...). Pero si me refiero, por el contrario, a la sensación, es decir, a la conciencia que existe en mí, de ver o marchar, esta conclusión es absolutamente verdadera" (Renè Descartes, 1664).

SHADOWRUN NO SE LIMITA A EXPONER EL PROBLEMA CON LA CIBERNÉTICA.

2. LA TESIS DEL DUALISMO, ¿SOMOS CEREBROS EN CUBETAS QUE IMAGINAN TENER CUERPO?





De su experiencia directa con esos mundos fantásticos privados, el adicto alude a ese espacio extraño que el materialismo no parece poder identificar. Hoy en día, las tesis dualistas son casi territorio de la fantasía, pero esta pequeña parcela del pensamiento sigue siendo muy fácil de comprender: mi pensamiento, expresado por mí -en este momento-, es una certeza de la que puedo deducir que existo, aunque sea de una manera muy tenue. Si todo lo demás tiene la posibilidad, aunque sea remota, de ser una engañifa, ¿cómo no concluir que el pensamiento tiene una identidad autónoma? No deja de ser irónico que esta concepción de la identidad asociada con los BTL se desmorone precisamente por lo que el materialismo de los injertos cibernéticos es, también, tan fácil de aceptar: tanto uno como otro depende por narices de cambios físicos. El yonqui de los chips nunca lo sería si no conectara su cerebro a ellos; por mucho que aparentemente sean esos mundos soñados los que interfieren con su identidad, no es posible, ni siquiera en la lógica de la ficción, que esa relación se dé sin el componente físico. Cualquiera puede imaginar que su pensamiento es capaz de existir sin su cuerpo, pero que esa posibilidad sea plausible, no significa que sea real .

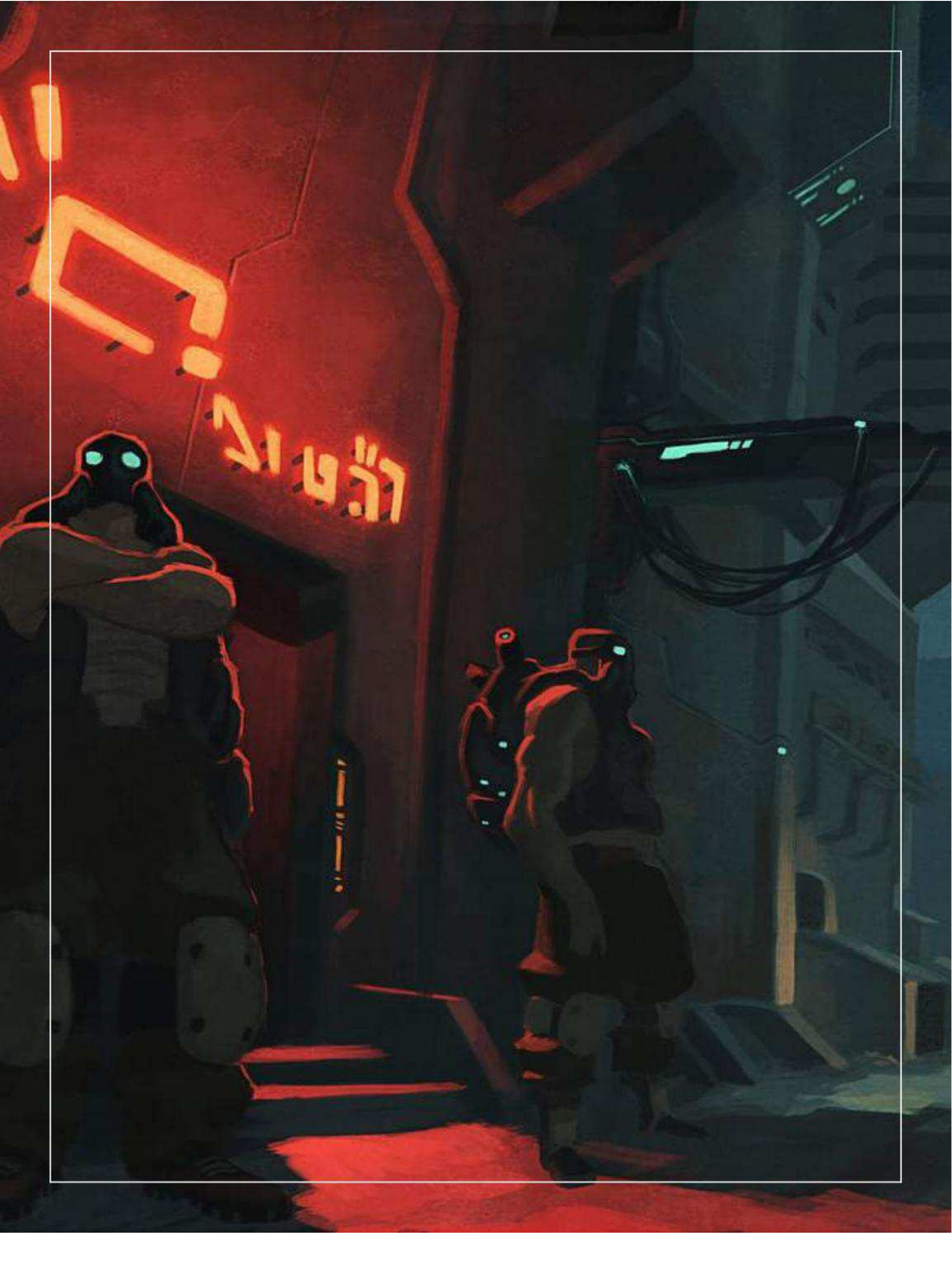
Ninguno de los dos casos escapa, de cualquier forma, al hecho de que definir su identidad pasa por algún tipo de corroboración de sus actos. Tanto unos como otros son descritos positiva o negativamente en función de aquello que hacen. ¿Y a qué viene semejante perogrullada? Pues a que esta forma de clasificar la identidad es en realidad la tercera forma de delimitar lo mental que he mencionado al principio, la que desdeña la abstracción del pensamiento en favor de los actos, de la mera conducta. Conviene señalar que la convicción de que los pensamientos son independientes del cuerpo tiene un recorrido mucho mayor que la identificación física; la «autoridad de la primera persona» es uno de los pocos logros que la filosofía puede colgarse como medalla en su chaqueta raída, y como cabía esperar, la sombra de su importancia es larga y tenebrosa. Entre otras cosas, las tesis dualistas reflejan muy bien algunas concepciones cotidianas que poseemos sobre los pensamientos y las dota de la fuerza del cogito, ergo sum. Pero dejarse llevar por su importancia y deducir de ahí que la mente tiene una entidad independiente es insostenible.

3. LA RESPUESTA DEL CONDUCTISMO LÓGICO: AL FINAL, SOLO SE NOS CONOCE POR NUESTROS ACTOS.

En la saga de «Harebrained Schemes» encontramos dos ejemplos muy iluminadores sobre la importancia que el comportamiento tiene para el problema de lo mental; el primero es Glory, de «Shadowrun: Dragonfall» (Harebrained Schemes, 2014), una mujer que se ha sometido voluntariamente a un proceso radical de injertos cibernéticos y que presenta todos los síntomas de frialdad apática propios de dichas intervenciones. El segundo es

EN LA SAGA DE "HAREBRAINED SCHEMES" ENCONTRAMOS DOS EJEMPLOS MUY ILUMINADORES SOBRE LA IMPORTANCIA QUE EL COMPORTAMIENTO TIENE PARA EL PROBLEMA DE LO MENTAL.


REINE NEUGIER
IMPORT SHOP
HOTEL
HOTEL



¿TODO SE REDUCE A CÓMO NOS COMPORTEMOS? ¿TODO PENSAMIENTO TIENE UNA EXPRESIÓN EQUIVALENTE DESCRIPTIVA DEL COMPORTAMIENTO?

Racter, de «Shadowrun: Hong Kong» (Harebrained Schemes, 2015), un científico robótico que por culpa de un accidente se vio obligado a sobrepasar los límites aceptables de las operaciones quirúrgicas mecánicas.

El caso de Glory es llamativo porque puede interpretarse tanto a favor como en contra de la importancia de la conducta en la identificación de lo mental. Al ser una compañera de aventuras, una especialista en combate que forma parte de nuestro equipo potencial en todas las misiones, tendremos posibilidad de interactuar con ella y saber de primera mano qué opiniones tiene el resto del mundo sobre sus actos. Efectivamente, todos parecen albergar ciertas dudas al respecto de su carácter, y la primera vez que la encontramos, una descripción denotará su comportamiento extrañamente inhumano, contemplando estática una pared en blanco de su habitación. A pesar de todo esto, Glory se desenvuelve en todos los sentidos como un ser humano con contenido mental superior, es decir, como una persona con todo el espectro mental esperable en una persona viva. He aquí lo más intuitivo y poderoso del análisis de la conducta como reflejo de la mente: si alguien o algo se mueve, habla y reacciona con todo lo que se conoce como «consecuencias causales» de lo mental, es que no cabe duda de que tiene ese contenido mental alimentando su identidad. Esta idea la ilustró uno de los grandes genios de la filosofía del siglo XX, Ludwig Wittgenstein, al argumentar contra el lenguaje privado, uno de los pilares del pensamiento dualista:

"¿Cómo sería si los hombres no manifestasen su dolor (no gimiesen, no contrajesen el rostro, etc.)? Entonces no se le podría enseñar a un niño el uso de la expresión «dolor de muelas» (...) Cuando se dice «Él ha dado un nombre a la sensación», se olvida que ya tiene que haber muchos preparativos en el lenguaje para que el mero nombrar tenga un sentido. Y cuando hablamos de que alguien da un nombre al dolor, lo que ya está preparado es la gramática de la palabra «dolor»; ella muestra el puesto en que se coloca la nueva palabra" (L.Wittegenstein, 1953)

¿Por qué Glory, a pesar de todas sus excentricidades, nos parece humana? Porque podemos verificar con cierta objetividad sus expresiones, en el sentido amplio de la palabra. Siguiendo a Wittgenstein, diríamos que lo que la convierte en una persona con pensamientos es que su proceder se ajusta a unas normas de uso ampliamente aceptadas. Y dado que el significado de las palabras depende necesariamente de esa verificación, cualquier atisbo de una conexión privilegiada entre el pensamiento y la persona que los produce es una ilusión; el lenguaje, en este caso, solo funciona de forma expresiva. Glory nos habla de sus deseos, de sus miedos. Nos pide que la ayudemos a resolver sus conflictos con una persona que la marcó para siempre; cuando lo hace, muestra una empatía cálida, aun a pesar de que en ocasiones parezca no poseerla.

Entonces, ¿todo se reduce a cómo nos comportamos? ¿Todo pensamiento tiene una expresión equivalente descriptiva del comportamiento? Desgraciadamente, no es el caso, y otro de nuestros compañeros, en esta ocasión de «Shadowrun: Hong Kong», encarna perfectamente el problema del llamado «conductismo lógico». Racter es un científico brillante que tiene la mitad de su cuerpo mecanizada. En condiciones normales, esto le habría dejado como un vegetal inanimado. Sin embargo, hay una particu-

laridad de su personalidad que impide esta transformación en máquina, un trastorno mental que le sirve de salvoconducto para mantener -o eso parece- su humanidad. Dicho trastorno -jugad a «Shadowrun: Hong Kong» para saber a qué trastorno me refiero- es un rasgo puramente mental que se resiste a cualquier análisis de la conducta. Es una disposición de su temperamento que no tiene reflejo alguno en su forma de relacionarse con el mundo. Irónicamente, tanto en su caso como en el de Glory, esto pone de manifiesto la gran traba de la equiparación entre conducta y pensamiento: es imposible traducir todo el contenido mental a expresiones descriptivas de nuestros actos. Siempre hay un camino que nos lleva a un concepto mental inclasificable desde la conducta:

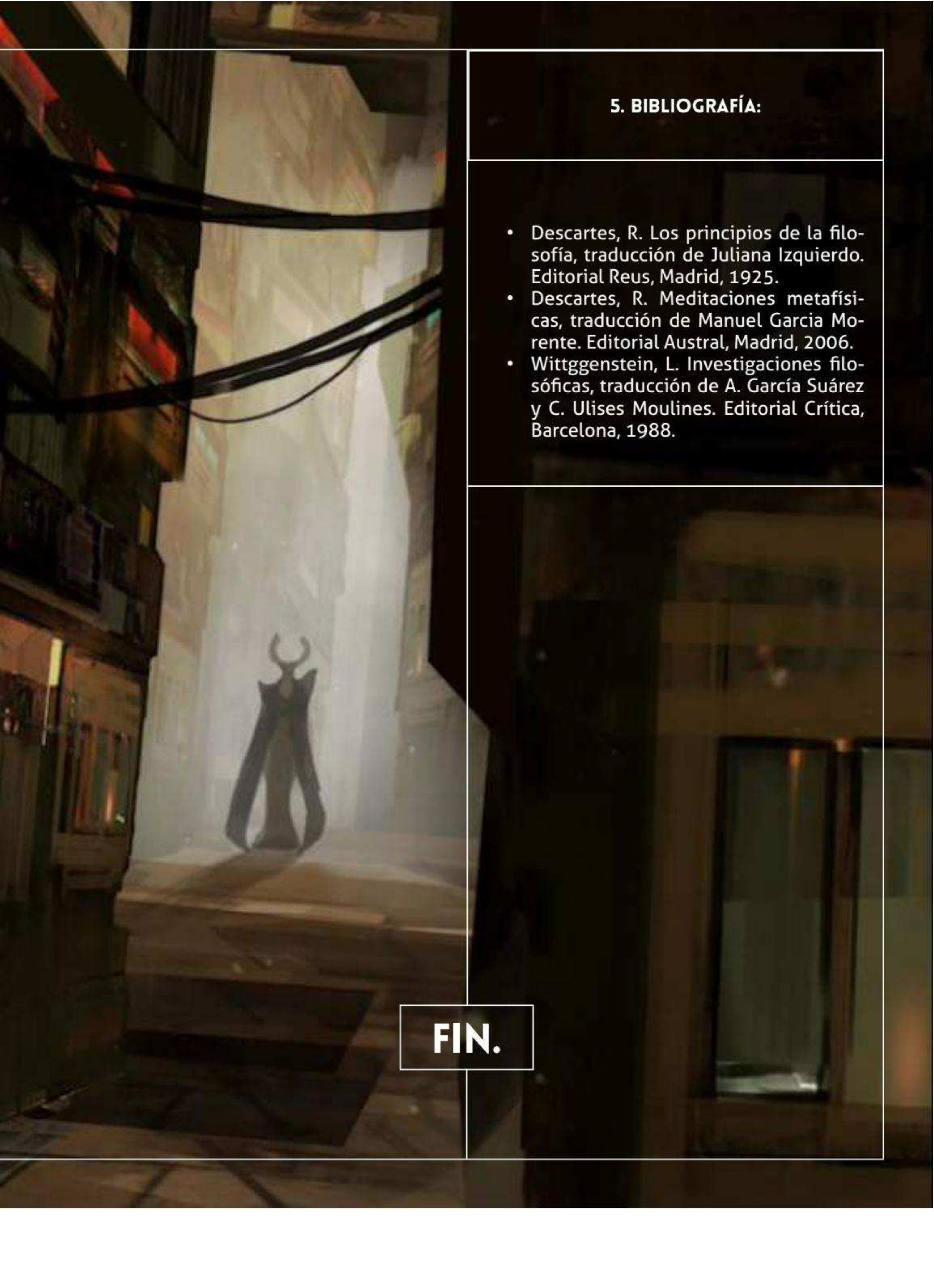
"Supongamos que Juan desea tomarse un café. Supongamos además que aunque sea verdad que nada impide a Juan tomarse un café, Juan no cree tal cosa (...), por ejemplo, porque cree que no lleva dinero encima. Imaginemos, sin embargo, que esta creencia es falsa porque en realidad, sin que él lo sepa, lleva un billete de diez euros en el bolsillo (...). No basta, pues, para que Juan se tome un café (cuando desea hacerlo), que nada le impida tomárselo: él ha de creer también que nada se lo impide" (Carlos J. Moya, 2004).

Siempre que tratamos de reducir determinados contenidos mentales a expresiones de la conducta, nos tropezaremos con la piedra de los conceptos mentales; en el ejemplo citado, el verbo «creer», que es necesario para poder describir la conducta de Juan. En el caso de Racter o Glory, por mucho que todos los personajes de ese mundo posapocalíptico les crean humanos, la intuición de que cada persona tiene una relación privilegiada con sus propios pensamientos -intuición que es inmune a esa verificación de su comportamiento-, les lleva a dudar de la verdadera naturaleza de sus vidas.

4. VIDEOJUEGOS DE ROL Y PROYECCIÓN, OTRO ESCENARIO PARA EL PENSAMIENTO

Después de todo lo dicho, es fácil desesperarse ante la falta de respuestas válidas. Quizá el problema sea que no tiene la más mínima importancia delimitar la verdadera naturaleza del pensamiento. Personalmente, me gusta creer que las tres perspectivas tienen un grado de verdad. Cuando nos ponemos a los mandos de juegos como «Shadowrun», damos un salto mortal muy particular, propio casi en exclusiva del rol trasladado a los videojuegos: los dilemas no solo son palabras; también son imágenes y decisiones en las que el jugador toma partido abiertamente. Aunque el rol de mesa permite cierta identificación directa con lo que pasa en la partida, los videojuegos convierten la relación en algo orgánico: mediante esa conjunción de diferentes expresiones unidas por la interactividad, percibimos directamente las consecuencias de nuestros actos, pasando, seguramente de modo casual, a formar parte de otro bucle de identidad mental: el jugador proyecta su pensamiento en su personaje, y es su imaginación unida a su percepción lo que lo hace posible.

Uno de los temores del cartesianismo, llevado hasta sus últimas consecuencias, es que no hay formas claras de distinguir los sueños de la realidad, ¡al menos mientras están ocurriendo! ¿Y qué hay más parecido a un sueño vívido que una partida intensa a un videojuego de rol? Es un temor infantil, por supuesto, pero que técnicamente parece sobrevolar siempre nuestras cabezas. Por suerte, la riqueza de la interactividad, unida a la fuerza de las imágenes y las palabras, convierten ese resquemor en algo terriblemente divertido.



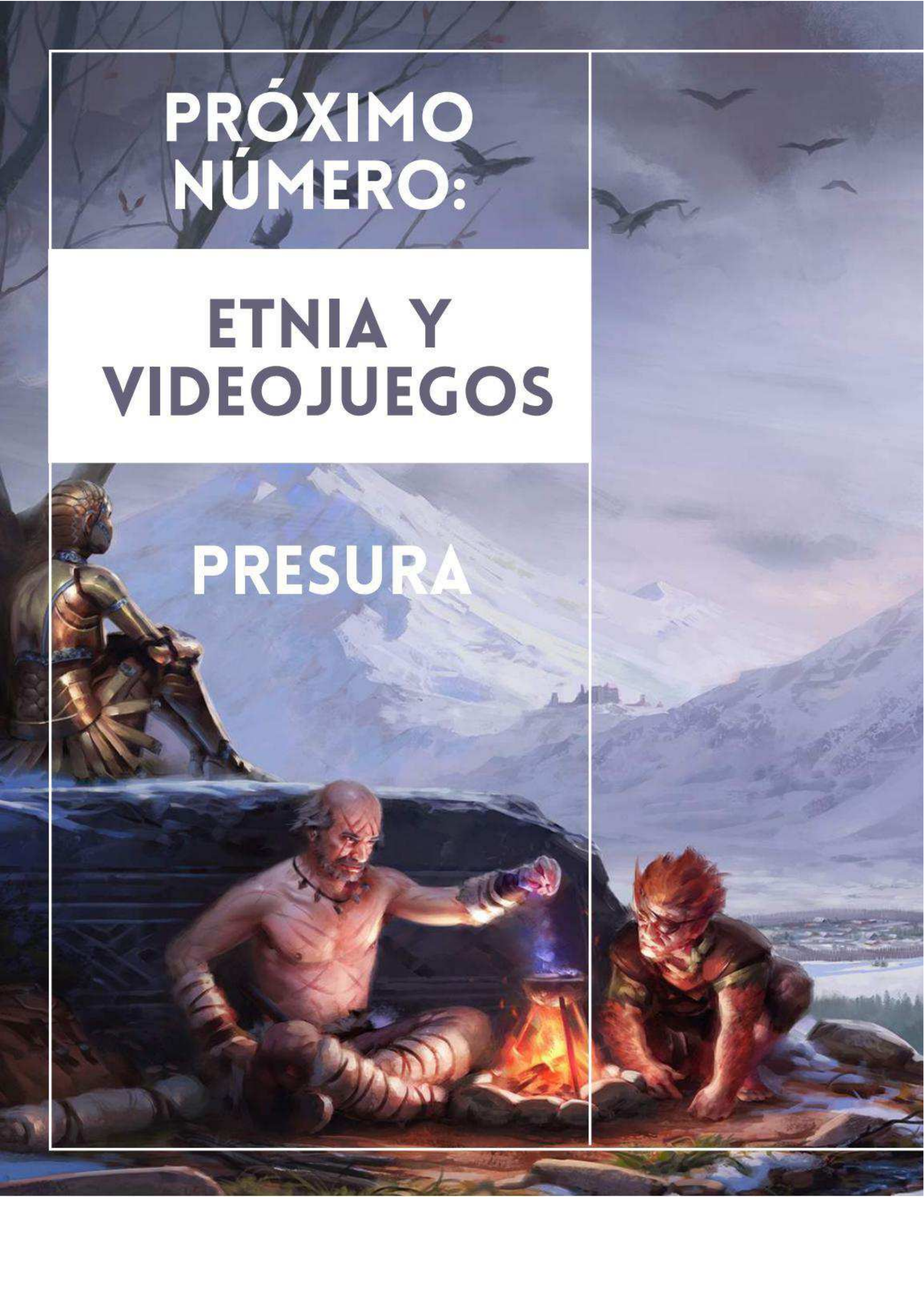
5. BIBLIOGRAFÍA:

- Descartes, R. Los principios de la filosofía, traducción de Juliana Izquierdo. Editorial Reus, Madrid, 1925.
- Descartes, R. Meditaciones metafísicas, traducción de Manuel Garcia Morente. Editorial Austral, Madrid, 2006.
- Wittggenstein, L. Investigaciones filosóficas, traducción de A. García Suárez y C. Ulises Moulines. Editorial Crítica, Barcelona, 1988.

FIN.

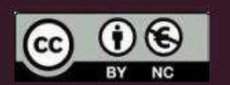



Two Knights Fighting In A Landscape
Eugene Delacroix


PRÓXIMO NÚMERO:
ETNIA Y VIDEOJUEGOS
PRESURA






BY NC